Tot.174

索尼打造究极网络虚拟世界·愚人节特别专题始动

游戏机实用技术

TV GAME



特稿

任天堂次世代主机惨遭破解

全面解析Wii直读芯片

真·风神制作

卷首特报

掌握未来

聚焦2007游戏开发者大会

攻略透解

战神II

攻略 研究 剧情一期完

火焰之纹章晓之女神 幽灵行动尖峰战士2

2007.4B 定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

08>

9 771008 060006

Gamehalo DVD mini

新游戏影像

逆转裁判4／战地：恶人连／无双大蛇

小小大星球／超级马里奥 银河

游戏点评

高达无双

赠品

Gamehalo DVD mini

游小说试读本


小霸王
SB-Z09
高清掌机王
*SB-Z09支持小霸王的8位和16位的经典游戏卡带，并且有上千个经典、刺激游戏供选择.
致力游戏掌机普及风暴
改变乏味过去，激发无限乐趣！
SB-Z10
至尊掌机王
背光式样液晶屏
直板式设计　小巧便携
SB-Z12
红白掌机王
*SB-Z12兼容市场上所有的8位游戏卡.
功能
A/ V输出
可直接连接电视机显示游戏画面，让你拥有更大更清晰的视觉感，给你带来无限的乐趣，让您花一样多的钱，买两种享受。
2.4英寸数字液晶平板
高清2.4寸数字液晶平板显示，影像更动感、细腻、逼真。
支持耳机连接
街机版音效及画面
个性、时尚、灵巧的外型
简洁、时尚、灵巧的外型设计令你爱不释手，本机完全按人体工程学原理设计，使玩家手感更舒适。
小霸王全力打造高清、宽屏、个性化主流游戏机
中山市小霸王教育电子有限公司与外星科技电脑有限公司联合开发、生产、销售儿童益智教育类和游戏类产品的专业公司.
致力于民族游戏、儿童教育电子类产品的开发和市场拓展工作，旨在打造行业旗舰品牌和企业经销商一体的龙头舰队；并在全国各主要
大、中城市进一步建全售后服务网络，使之更好的为广大经销商和消费者服务.
公司坚持以诚信为本，坚持“为品牌创造价值，为客户创造利益”的经营理念，坚持无顾虑合作，多方共赢. 公司将不断创造优质产品和服务，以最大的决
心和投入，提供渠道的利润之源；公司将积极开拓市场，以最大的热情和扶持，提供渠道的销售动力；公司将信守服务承诺，以最大的诚意和力度，承担渠道的后顾之忧.
2007
全球限量发行珍藏版
COOL BOY GAMES
www.subor.com.cn
出品公司：中山市小霸王教育电子有限公司/福州外星科技电脑有限公司　地址：广东省中山市三角镇蟠龙村小霸王工业园小霸王教育电子有限公司　电话 0760-8813710　8927903　传真 0760-8923097　网址 http://www.subor.com.cn

文 星夜 美编 NINA

焦点 OUR FOCUS

TAKE CONTROL



掌握未来

聚焦2007游戏开发者大会

每年三月份在美国召开的"游戏开发者大会"(Game Developers Conference，以下简称GDC)一直被认为是E3展的热身，由于今年E3展规模萎缩，GDC的重要性大大提升。每年GDC的出席人数一般为一万余人，虽然展会规模比E3、TGS等小得多，但由于出席者一般都是游戏开发者，且平均从业经历为7.5年左右，平均制作或出版过的游戏达9.5款，有这一万多名业界精英出席的GDC其重要性可想而知。

"GDC2007"的举办地与前年一样选择了美国旧金山的莫斯克尼会议中心，该场馆的西厅、北厅和南厅全部动用，举办时间为当地时间3月5日～9日。与去年一样，GDC2007的会议数量有大约400场，最受人关注的是SCE全球制作室总裁菲尔·哈里森，以及任天堂首席制作人宫本茂的基调演讲。微软虽然没有基调演讲，但却是GDC最大的赞助商，会场各个角落都可以看到微软的宣传海报和LOGO。令人遗憾的是，GDC2007的内容虽然与往年一样丰富，但大多数都是仅仅面向少数业内人士的内部演示，《杀戮地带2》等重头作品的最新演示都要求记者签署保密协议，需要等到发行商规定的时间才能正式公开。

由于人们对GDC的兴趣正在迅速提升，主办方表示明年GDC的展厅规模还将进一步扩大。GDC2008将于2008年2月18～22日期间在旧金山莫斯克尼会议中心举办。









SCE全球制作室总裁 菲尔·哈里森基调演讲

主题 游戏3.0：第三代游戏的开发与创作



在GDC2007召开之前，菲尔·哈里森表示将会在其基调演讲中公开重头内容，人们纷纷猜测所谓重头内容将会是PSP改良版机型或者《杀戮地带2》。然而在本届GDC上没有任何PSP改良版的消息，却有一位SCE发言人表示他们认为PSP目前不需要改良；《杀戮地带2》虽然确实展出了实际游戏画面，但仅限内部参考，SCE并未做好公布的准备。尽管如此，哈里森的演讲仍然不乏重头内容，那就是被他称为"游戏3.0"的PS3网络服务——Home。

"游戏3.0"的概念来自IT业热炒的"Web 2.0"，指的是围绕用户自身的各种网络互动服务，这些服务以用户自己创造的内容为核心，强调互动性，例如在去年像超新星般爆发的YouTube视频网站。"游戏3.0"的精髓就在于让玩家投入网络世界自己创造新的娱乐内容。哈里森表示，目前在北美已经有50万用户注册了PS3的网络服务，约占北美PS3用户的50%，这样的发展速度已经比多年来稳扎稳打的Xbox LIVE快得多。借鉴了任天堂的Mii和Xbox LIVE的成就系统的Home将成为PS3网络服务的重大进化，将于4月内测、秋季推出的这种"Home"网络服务将会让玩家进入一个真正的网络虚拟世界。哈里森对该服务充满信心，认为玩家没有理由不加入到如此丰富的网络大家庭中。

Home 玩家的家，游戏的3.0时代！

Home是一个虚拟网络世界，也是电视游戏业的全新商业模式，其基本概念与目前PC上一些生活化的网络游戏类似，也可以说是《模拟人生》的网络化。玩家可以用各种方式在这个虚拟世界中获得新道具甚至新房屋，例如购买新的游戏就有可能获得新的道具。此外，索尼希望玩家在Home中的化身能够有机会出现在上市销售的零售版游戏中。Home的概念与美国著名PC网络游戏《Second Life》非常相似，不过哈里森表示，《Second Life》中的一切都是玩家创造的，但在Home中，玩家还可以享受到索尼和第三方提供的丰富内容。此外，《Second Life》的管理混乱，充满各种外挂程序，甚至成为人们寻找性伴侣的工具，但Home会依靠索尼的集中控制带来一个纯净的世界，通过社区管理员确保玩家不会受到恶意骚扰。

PS3是一部以出货过亿台为目标的游戏机，因此要实现如此丰富的一个网络世界，所需的服务器数量也将会是非常惊人的，索尼目前并未公布



▲Home的内测预告网站已经上线。

Home的服务器同时可以容纳的最高人数，不过索尼表示会通过智能分组的方式让玩家与自己的亲朋好友分在同一个服务器。

Home深入解剖

Play in your world, live in ours!

"Live in your world, play in ours!"（生于此世，游于彼世）是PS2的一句著名广告词，而在Home推出后，这个广告词换为"Play in your world, live in ours!"或许会更为精确——玩在你们的世界，活在我们的世界——这就是Home带给所有PS3玩家的虚拟世界。Home将会通过免费下载的方式向所有PS3玩家提供，下载并安装后，玩家可以从PS3的主菜单（交叉媒体条）直接进入Home的世界。首先需要提醒的是：Home不是网络游戏，它是你的游戏生活的拓展。

下面，欢迎你来到索尼的游戏世界！

网络生活攻略一：创造自己的化身

在进入网络世界之前，你先要为自己创造一个化身。Home的主界面被设计成PSP主机的形状，各种主要功能以PSP主界面的方式呈现，选择相应的图标即可进入更为详细的功能菜单。选择了角色定制的选项后，即可对人物性别、体型、头部、四肢、服装、饰物等进行定制，这种人物定制系统相信多数玩家都不会陌生。



▲通过设计成PSP状的菜单进入各主要功能界面。

▼可以选择定制的选项很丰富，这里仅仅是其中的一小部分，通过更为细微的调整，玩家完全可以创造出一个逼真的自己的形象。



网络生活攻略二：游戏大厅

游戏大厅是玩家进入Home后看到的第一个地方，这是与世界各地的玩家们交流的地方，玩家可以在第三人称视点和第一人称视点间切换。大厅的墙壁上挂着各种游戏广告，甚至还有大屏幕即时播放各种游戏预告片。碰到伙伴或陌生人时可以用手势和表情动作打招呼，也可以选择预先设定的简单对白，或者调出软键盘输入文字，当然也可以用外接键盘，甚至还可以进行语音和视频聊天。



▲这里就是游戏大厅，注意墙壁上的广告，除了图片广告外，还有各种预告片广告，让场景充满动感。即时播放的预告片体现了PS3的主CPU"CELL宽带引擎"在多媒体处理方面的优势。

网络生活攻略三：公共娱乐中心

除了游戏大厅外，Home中的公共交流场所还有很多，例如公共娱乐中心。这里相当于各种迷你游戏的集中地，例如在哈里森的演示中可以看到即时操纵台球、保龄球、街机游戏等。娱乐中心的所有娱乐设施几乎都是可以实际游玩的。还有一个已知的公共场所是电影院，电影院里播放的主要是预告片，而根据今后服务的深入，将有可能播放完整的影视内容，当然具体执行和收费方式未定。



■电影院内部，银幕上播放的是电影《生化危机3》的预告片。



▲公共娱乐中心的各种娱乐项目。



▲电影院外还可以与其他玩家交流沟通。

网络生活攻略四：家

索尼会为每个登陆Home的玩家赠送一套最基本的住宅，以及一套基本的家具和电器。玩家可以任意设置墙漆风格和家具电器的摆放位置，墙壁上可以贴海报，墙壁上的画框是可以更换图案的，玩家可以上传任何一张保存在PS3硬盘中的图片作为画框中的画像。整个过程非常简单快捷。哈里森现场演示时给人群拍了张照片，然后只用了几秒钟就把这张照片变成了家中的壁纸。家中的所有电器都是索尼的品牌，例如Bravia彩电，家中的彩电自然也可以用来收看预告片。



▲登陆Home，这套依山傍水的湖景公寓就是你的了！

Home的商业模式

Home服务基本上是免费的，但完全免费地经营规模如此庞大的网络服务是不大现实的，因此索尼相信会通过其他方式从中盈利。Home将会采用当前PC网游业流行的道具收费制，即Home中的各种特殊道具是需要付费的，例如向玩家提供的豪宅，还有个性化的服装等细节内容，这些内容可以在PS3网络购物服务PlayStation Store中购买。

还有一个重要的盈利渠道是广告。Home是面向所有PS3用户的网络服务，因此也将成为游戏发行商很好的广告投放平台。从目前公开的Home的设计中可以看到，索尼已经预留了很多广告空间，例如各种公共场所的海报和播放预告片的屏幕都是很好的广告投放场所。并且索尼还为一些游戏发行商提供了游戏主题区，在那里可以通过各种方式预览该厂商的各种新游戏。

有趣的是，索尼还借鉴了微软Live Anywhere的概念，试图将Home打造成一个跨越多平台的网络服务，除了PS3外，今后可能会扩张到PSP和手机上。在初期，玩家不能通过Home直接进入游戏，而是要先退出Home再手动进入相应的游戏。但在未来，玩家将可以直接与好友们在Home的世界中相约，并在这个虚拟世界中直接进入游戏。另外，玩家可以通过网络上用户之间的物品拍卖获利。

索尼表示，4月份他们将会邀请1.5万人进行内测，第一轮测试将会持续到8月份，然后开始进行有5万人参与的公测。Home的容量预计不到500MB，目前暂定于10月正式上线。Home中的游戏大厅最多只能64人同时存在，这些游戏大厅就像聊天室一样分为多个区域多种主题，玩家可以选择进入。

网络生活攻略五：炫耀战绩

与Xbox LIVE一样，PS3也将有游戏成就的概念，而Home中的家就是炫耀战绩的最佳场所。这里可以成为小型聚会的举办地，你可以在举办聚会的时候播放存储在硬盘中的音乐；这里也可以成为公会交流的地方。Home中还准备了让玩家炫耀战绩的地方，(Hall of Fame)你在游戏中获得的战利品都会陈列在那里。



■图中文字仅供参考，目前SCE并未公布Home的中文支持。

网络生活攻略六：进阶指南

在网络世界里也是有穷富之分的，除了标配的房子和家具外，有些玩家可能还想在这个虚拟世界里过上富豪的生活。通过在Home中的奋斗，你将会获得豪宅、豪华家具和各种有趣的道具。如何奋斗？具体内容索尼并未公布，不过相信要想在Home中获得豪宅是需要玩家投入真金白银的，当然也有可能是根据玩家的成就、在线时间、游戏排名等获得这些豪华设施。



任天堂情报开发本部长 宫本茂基调演讲

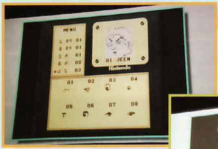
主题 创造性理念



去年任天堂社长岩田聪在GDC上发表了基调演讲，今年则是由宫本茂以游戏开发者的身分介绍了Wii的创造性理念。就在基调演讲召开的前一天，宫本茂刚刚获得了“游戏开发者选择奖”的终身成就奖，因此此次演讲备受关注。在宫本茂基调演讲召开的20分钟前，莫斯克尼南厅会场外的整个街区就已经被等待的人群团团围住。

宫本茂回顾了他超过25年的游戏生涯，感慨过去推出的一些游戏大作，并表示进入2004年后，游戏业出现了一些变化，《GTA》、《光环2》等超大作让游戏业的整体销售额提升，却也同时让游戏产业的声誉受损。由此，宫本茂提出了任天堂的“异质理念”。对于一款游戏产品成功与否，宫本茂更看重的是该产品是否拓展了新市场。为此，宫本茂提出了“妻子感叹槽”(Wife-o-meter)的概念，即一款游戏对于妻子的吸引力。宫本茂的妻子从来不玩游戏，甚至《俄罗斯方块》也无法吸引她，但《动物之森》却让她拿起了手柄，当Wii出现时，宫本茂的妻子已经完全沉迷于游戏了，甚至还用Mii系统设计了全家人的形象，并用其来玩《Wii Sports》。

宫本茂还透露了Wii的开发过程，以及Wii遥控器手柄的几款设计原型。宫本茂表示这款手柄的设计是任天堂社内高度紧密协作的成果，任天堂为其投入了三个团队，分别负责开发新作、研究经典系列



◀ 任天堂曾经为FC磁碟机设计了这么一套简单的人物面部定制系统。

▼ 宫本茂曾经为N64的磁碟机(64DD)设计了一套类似于Mii的人物定制软件，可惜该软件最终随着64DD的惨败而胎死腹中。





◀ “Mii”圆头圆脑的人物形象灵感来自日本传统工艺“小芥子”(一种木偶工艺)。

在Wii上的拓展性以及辅助第三方。宫本茂还介绍了根据京都著名诗词博物馆“时雨殿”制作的游戏，以此表现超越传统游戏概念的全新理念。

宫本茂的整个基调演讲的过程中并没有公布什么新内容，但是透露了不少有趣的内幕花边。在演讲的最后，记者提问NGC发售前在任天堂Spaceworld展会中公开的《马里奥128》到底何去何从，宫本茂说，其实《马里奥128》从来都不曾存在，当时只不过是为了演示NGC的性能。不仅如此，他说多数游戏开发者们其实已经玩过这款游戏了，因为它最后变成了《皮克敏》。此外，《超级马里奥 银河》中的星球舞台在某种程度上也可以说是《马里奥128》的复苏。



▲Wii遥控器手柄的设计原型之一，采用了可旋转式造型。



▲这个大红色圆盘是什么？这也是Wii“手柄”的原型之一喔！中间的黄色的星是按键。

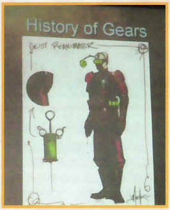
GDC2007新闻荟萃

GDC将于中国举办

随着中国游戏市场的膨胀，以及国内游戏代工产业的迅猛发展，中国的游戏从业人员数量也在激增。为此美国游戏开发者大会的主办方决定打造一个中国的GDC。3月6日，GDC的主办方CMP Technology与IDG(国际数据集团)宣布将会共同举办中国游戏开发者大会(Game Developers Conference China，GDCC)，首届GDCC将于8月27～29日期间在中国上海举办。

“中国游戏开发者大会已经是姗姗来迟了，从长远来看，亚洲市场潜力巨大，西方游戏开发者也可以通过这一机会深入了解中国游戏市场。”IDG Asia总裁兼CEO Hugo Shong说。

《战争机器》开发内幕



▲《虚幻战争》的敌人设定图：Geist。

作为本届GDC的头号大作，《战争机器》的开发讲座自然成为焦点。制作人CliffyB借此机会重申，他正在打算开发《战争机器2》，结合之前微软方面透露的消息，看来《战争机器》是三部曲的消息应该是确定无疑的。

讲座的内容主要围绕《战争机器》的开发秘闻，CliffyB还公开了一些珍贵的设定图。《战争机器》最初的代号是《虚幻战争》(Unreal Warfare)，原本是《虚幻竞技场2004》的外传，也是一款FPS游戏，其中敌种族的名字叫做“Geist”，不过这个名字已经被任天堂的某NGC游戏注册。《战争机器》的灵感主要来自3款游戏，最大的影响来自《生化危机4》，其次是Namco于2004年推出的《杀戮开关》，该作中使用掩体逐步推进的战术成为《战争机器》的典型特征。另外一款游戏是经典街机游戏《希特勒复活》。对于《战争机器》中仿佛战地记者实拍录像的奔跑镜头特殊处理，CliffyB将其称为“CNN式镜头”。

CliffyB在游戏开发过程中还放弃了不少创意，例如“战斗金钱”系统，可以用战斗中获得的金钱购买新道具。另外一个系统是“士气槽”，被兽族火力压制越久，我方队员的士气就会降低，如果长期不前进，甚至会有队员自杀。此外，《战争机器》的队友指令系统原本相当复杂，但考虑到可能会破坏动作节奏最终还是被放弃了。



▲游戏中的敌人原本并非兽族，而是这种更具科幻色彩的全副武装的士兵。

《乐克乐克》登陆PS3



▲这张简单的草图就是《乐克乐克》的雏形。

在新公布的PS3网络服务Home中有一个板块叫做“Hall of Fame”，这里是玩家游戏战利品的陈列馆，而在SCE全球制作室总裁菲尔·哈里森演示“Hall of Fame”时无意间透露了一款新作的存在。

哈里森演示的“Hall of Fame”战利品中有《抵抗》等已经发售的游戏，也有《龙穴》等已经公布的游戏，而在这些游戏中还有一个可爱的身影，那就是《乐克乐克》，这就暗示着《乐克乐克》的PS3版可能正在开发中。随后在《乐克乐克》制作人河野力的演讲中也进一步暗示了PS3版《乐克乐克》的存在。河野力透露，《乐克乐克》的创意来自他在2004年春季用PDA画的一个简单的概念图，而现在他已经在构思续作的开发。在续作中他将会应用高级的物理计算技术以及群体AI技术，游戏中的画面和音乐应用也将有很大的变化，最重要的是，这款游戏将会有全新的玩法。在会后的记者问答中，有人提问：“全新的玩法是否意味着采用PS3六轴手柄的动作感应技术？”对此河野力不予置评，但他神秘地说：“我不会让我们支持者的希望落空。”

水口哲也2款新作开发中

3月7日，Q Entertainment社长水口哲也在Palomar酒店出席座谈会，席间公布了将于年内推出的Xbox LIVE Arcade游戏《音乐爆破极限版》(Every Extend Extra Extreme，简称E4)的最新影像，同时透露目前正有两款著名游戏系列的续作正在开发中。

“如果让我制作一款《Rez》的续作，我将会采用高清晰度、高端的画面质量和音质。”水口哲也的这句话似乎暗示着《Rez》的续作正在开发中。而当问到是否会为Wii开发游戏时，水口哲也说：“如果让我开发一款《太空频道5》的新作，该作也同样会强调高端的视听体验。”由于《Rez》和《太空频道》是当年水口哲也还在世嘉任职时开发的作品，其版权都掌握在世嘉手中，因此要开发这两款游戏的续作需要与世嘉合作，而水口哲也宣称，最近他与世嘉之间的合作越来越愉快，世嘉带来了很多可能性。最后水口哲也说：“很快Q Entertainment就会公布重要作品。”



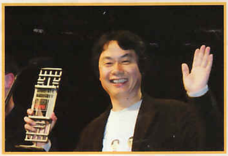
▲座谈会中演示的《音乐爆破极限版》画面。

《战争机器》席卷GDC大奖

每年的“游戏开发者选择奖”(Game Developers Choice Awards)也是游戏开发者大会的一大看点，该奖项由国际游戏开发者协会(IGDA)的游戏制作人员们评选而出，能够从专业的角度评比一款游戏的品质，今年是该奖项设立以来的第7年。

担任颁奖仪式主持人的是DoubleFine工作室(《脑航员》开发商)的总裁Tom Schafer。Schafer一开始就展现了他的幽默天赋：“自从第一个游戏原始人10年前开发了第一款原始游戏，像我这样的一大批设计者们开始沉浸到它的毒品、女人和魔力之中。”

与此前在拉斯维加斯颁发的“游戏业奥斯卡”IAA大奖一样，《战争机器》成为本届GDC大奖的最大赢家，一举获得了年度最佳游戏奖，最佳技术奖和最佳视觉艺术奖。而本次颁奖礼的头号风云人物则非宫本茂莫属。之前召开的IAA颁奖礼中，前美国任天堂总裁荒川实和霍华德·林肯获得终身成就奖，如今宫本茂也在GDC上捧走了终身成就奖的奖杯，宫本茂在领奖时赢得了全场的热烈鼓掌。另外一个令人肃然起敬的制作人是《俄罗斯方块》的制作人Alexey Pajitnov，1985年他创造《俄罗斯方块》时仅获得了十分微薄的报酬，但该作后来的销量达到了数千万套。为此IGDA为他颁发了“第一企鹅奖”，以表彰其对游戏业的创新做出的突出贡献。《大神》、《Wii Sports》和名不见经传的作品《Line Rider》一起获得了创新奖。其他非游戏奖项获得者包括：新锐游戏制作室奖得主Iron Entertainment(代表作《Titan Quest》)、特立独行奖得主Greg Costikyan(来自Manifesto Games公司)、团体贡献奖得主George Sanger(著名作曲家)。



2007游戏开发者选择奖获奖名单

奖项	游戏名	开发商/发行商
年度最佳游戏	战争机器	Epic Games/微软

奖项	游戏名	开发商/发行商
最佳音乐奖	吉他英雄II	Harmonix/RedOctane
最佳角色设计	大神	Clover/Capcom
最佳游戏设计	Wii Sports	任天堂
最佳技术	战争机器	Epic Games/微软
最佳视觉艺术	战争机器	Epic Games/微软
最佳剧本	塞尔达传说：黄昏公主	任天堂



▲现年51岁的《俄罗斯方块》生父Alexey Pajitnov。

《杀戮地带2》实际画面内部演示

除了Home网络服务外，本届GDC最让人关注的内容当数《杀戮地带2》，虽然只是内部演示，但索尼毕竟将这款传奇大作的真面貌展现在世人面前。索尼表示将于今年7月召开的新E3展上正式公开该作的实际画面，并且很可能将会展出试玩版本。

索尼先是演示了PlayStation Edge开发套件，索尼希望通过该套件帮助游戏开发者提高PS3游戏的开发效率。接着SCE全球制作室总裁菲尔·哈里森说，他要演示一款利用该工具优势的游戏，在开始演示之前，哈里森特别强调：该DEMO仅仅用来表现技术，并非游戏本身。

哈里森演示的游戏正是人们望眼欲穿的《杀戮地带2》(暂名)。虽然演示的仍然是影像，但已经可以确定是即时演算的画面。影像中可以看到士兵在城市街头奔跑，到处都在发生激烈的战斗。在一个室内的战斗场面中可以看到士兵将厨房里的一切全都打得面目全非，体现了本作场景的可破坏程度很高。在另外一个片段中可以看到一个士兵将敌人用来掩护的掩体打爆。在一个室外战斗场面中可以看到标准的步兵战，以及驾驶坦克射击的画面。

这段影像强调的是各种技术，在一个画面中可以看到对仓库窗户的肆意轰炸破坏，另一个画面中可以看到光线从建筑物被炸开的口中射入。这些破坏和光线效果可以说是次世代的《黑煞》。另外本作似乎还采用了类似《黑客帝国》的慢镜头特效。这段影像最让人惊讶的地方在于室外场景的广阔庞大，虽然人物动作不像之前的CG动画那么惊人，但哈里森暗示本作的实际画面会比目前演示的更加出色。





▲以上画面为《杀戮地带2》的设计概念图，并非此次演示的画面。

青沼英二讲述《塞尔达》的秘密

GDC的主要内容在于各著名游戏制作人参与的研讨会，其中“《塞尔达传说》系列”制作人青沼英二主讲的“塞尔达传说：砂漏的黄昏反思”备受关注。青沼英二不仅借此机会公开了NDS版《塞尔达传说：幻影砂漏》的最新信息，还透露了有关该系列游戏的鲜为人知的秘密。

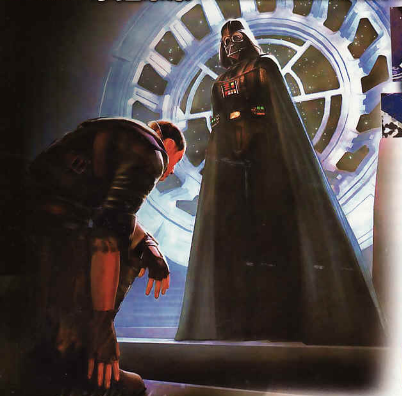


▲青沼英二的妻儿都对《黄昏公主》产生了浓厚兴趣，表明该作已经成功开拓了新市场。

青沼英二透露，2002年在NGC上推出的《塞尔达传说：风之杖》差点成为系列的灾难。该作虽然在日本评价很高，欧美方面的销售情况也较为理想，但在日本国内却面临叫好不叫座的境地。任天堂高层将此视为严重事态，开始着手研究对策。任天堂认为普通大众正在远离游戏，这就是日本业界苦恼已久的“玩家流失”现象，为此任天堂提出了用新玩法重振游戏业的目标。

另一方面，《风之杖》的低龄向画面风格也疏远了欧美青少年玩家，因此任天堂决定为他们带来一个真实风格的林克。青沼英二说：“如果无法让北美玩家满意，《塞尔达》将就此终结！”因此原本被作为《风之杖2》进行开发的续作变成了《黄昏公主》。此外，青沼英二还需要更大的创新才能拉回流失的玩家，因此他向宫本茂提议将《黄昏公主》转移到Wii上。

最让人意外的是，Wii版《黄昏公主》刚投入开发时其实是打算将战斗系统设计成第一人称视点，让玩家能够真正化身为林克挥舞手中的手柄战斗。最后随着青沼英二对Wii了解的深入，才将《黄昏公主》改成了现在的模样，并且得到了宫本茂的盛赞，称其为“120%的《塞尔达》”，认为它已经成为“超越《时之笛》的杰作”。



星球大战 原力释放

去年E3展上，LucasArts公布的一系列新技术搭配《星球大战》新作DEMO引起了轰动，乔治·卢卡斯的特效工作室工业光魔所使用的电影特效开发工具被真正应用到游戏之中。不过当时这些内容仅限于内部演示。在GDC2007上，采用全新技术的《星球大战：原力释放》终于正式公布，这是PS3和X360上的第一款《星球大战》，将会采用LucasArts研发多年的次世代技术，在次世代主机上释放《星球大战》的真正力量！

文 星夜　美编 NINA

星球大战：原力释放	LucasArts	ACT
多机种	Star Wars: The Force Unleashed	美版
	预定 2008 年第二季度　人数未定	售价未定
	对应平台为PS3、X360、PS2、PSP、NDS，本文为PS3和X360版	



尽情释放原力！

与以往的《星球大战》相比，本作的主题黑暗得多，玩家的任务就是消灭所有碍事者。正如游戏副标题所示，尽情释放原力是战斗的要点，游戏将会充分表现原力的强大破坏力。游戏过程中玩家将会前往《星战》电影中的各个经典地区，例如垃圾行星Raxis Prime将会成为完美的"原力释放地"。各个绝地武士将会成为各关卡的BOSS，例如在一个TIE制造工厂里，玩家的目标是打倒Kota将军。原力的类型有四种：隔空取物、闪电、推动和全范围反弹。游戏刚开始时只有一种基础能力，通过在游戏中的不断使用会逐渐升级。当然玩家也可以使用光剑战斗，不过强大的原力才是战斗系统的要点。



深入分子的物理模拟



本作主要采用了两种最新技术：DMM和euphoria。由Pixelux公司研制的DMM技术能够模拟各种物质的真实物理特性，例如木材、金属、草、肌肉等，并且模拟的真实度据称能够深入到物质的分子，木头可以被打成细碎末，金属可以扭曲变形或者留下凹痕。NatrualMotion公司研制的euphoria技术让NPC能够对环境做出真实的反应，例如在地面倾斜时，他们会自动调整自身的重心，而躲避危险更是他们的本能。

黑武士的救赎

游戏故事发生在《星战前传3》和《星球大战》之间，帝国在各个星系展开大清扫行动，消灭残留的绝地武士，巩固其银河系的统治地位。玩家将会扮演一位无名的原力掌握者，向其传授力量的正是大反派达斯·维德。不过主角似乎并非自愿为维德卖命，而是受到了他的控制。

乔治·卢卡斯本人积极参与了本作的剧本编写，剧情的主题是"救赎"。在执行消灭绝地武士的任务中，主角有四种核心力量。而这些力量的组合使用将会获得经验值，从而令能力不断提升。目前已经公开的一些主要角色包括：主角的私人飞船驾驶员Juno Eclipse、Togruta战士Shaek-Ti和使用两柄光剑的Zabrak女性Maris Brood，还有一位是传统型绝地武士Kota将军。

▶采用特殊技术进行渲染的画面，整体风格与设定原画非常接近。





■同巨大章鱼Boss的战斗成为《科南》游戏演示的最大亮点。



■游戏主人公造型与《科南》漫画版完全相同。

科南	THQ/Nihilistic	ACT
多机种	Conan	美版
	预定 2008 年初　1 人	59.99 美元
	对应机种包括 PS3、X360	对应玩家年龄：17 岁以上

CONAN

科南向你展现野性最原始的张力！

随着机能的提升，游戏厂商拥有更大的余地去发挥他们天马行空的创意和表现。虽然《科南》现在还处在早期游戏开发阶段，但画面表现已经达到了令人满意的程度。整体画面力图向漫画效果靠拢，如果仔细看会发现人物边缘都渲染有黑边，用以表现漫画中那种粗线条效果。魁梧的骨架、如雕塑般的肌肉、一头乌黑的长发……这些都是科南的标志，游戏对人物的刻画达到了前所未有的高度，如此精致的人物建模必定让熟悉科南形象的人第一眼就热爱上这款游戏。除了人物异常饱满外，游戏在场景上同样相当考究。由于《科南》原著的世界观相当庞大，所以玩家将体验到众多奇幻场景截然不同的精彩。现阶段游戏演示版包含了4个地区，分别是室外原始丛林、不死族圣坛、黑暗的废墟以及一个海船上的BOSS战，从这些演示已经可以清楚地看到本作场景制作得异常细致。其中一个毒蛇雕像盘踞的古老寺庙忠实再现了电影版中的宏大场景。据开发商称游戏将涉及六大西伯莱世界，其中又包含24个小关卡。



■游戏中还能使用出各种投技。



■在打斗过程中，游戏将配合各种特效来表现刀光剑影。

向《战神》与《忍龙》的致敬

开发商直言不讳地表示《科南》的很多灵感来自当前ACT巅峰之作《战神》与《忍龙》，但是在气氛的营造上《科南》将会更加狂暴、更加残忍。厂商赋予了主角科南100多种打击方式，在多达20余种各色兵器的配合下，招招见血已经是家常便饭。为了营造出野蛮世界的残酷和血腥，厂商还专门开发了一套"断肢系统"，敌人身体在遭到科南重创时做出的身体反应会比过往游戏更加丰富。类似砍下头颅、折断肢体的镜头表现也是交代得异常细致，甚至到了有点过分的程度。如果玩家乐意可以从敌人那里(无论死活)获得任何武器和防具，还可以双手持武器进行战斗。随着战斗的进行，科南将会获得新的特殊技，并且还有机会进入"死亡之歌"状态，战斗能力会在一定时间内大大提升。与场景的互动也是《科南》强调的地方，比如直接捣毁敌人赖以躲避的高台，甚至用手中的火把烧掉敌人的据点等等。



■游戏对流血的刻画一点都不吝啬，有恐血症的玩家只好回避了。

《科南》的历史背景

各位喜爱动作游戏的玩家最近一定会注意到这款作品，它就是我们今天要推荐给大家的全新次世代动作游戏《科南》。本作以著名奇幻小说家罗伯特·E·霍华德的小说《剑上的凤凰》为背景，将各位玩家带到一个充满传奇色彩的蛮荒时代，科南就是原著小说中塑造的主角。提到罗伯特·E·霍华德这个名字在国内可能知道的人不多，但在国外他却是一位重量级人物，他在奇幻文学发展史上的地位甚至可与《指环王》的作者托尔金相媲美。托尔金开创了主流奇幻文学，而霍华德则是剑与魔法奇幻文学的创始人。由该小说改编的科南电影拥有大量的支持者，科南相关漫画更是风靡美国近70年。但就是在改编游戏方面未能获得高评价。这次是由原《星际争霸：幽灵》（中途取消开发）开发商Nihilistic投入巨大人力物力打造的ACT版《科南》将很有希望打破这一僵局。

文 ACE飞行员　美编 NINA



■用火把将敌人与高台一同焚烧掉。

花絮



如今的美国加州州长阿诺德·施瓦辛格的成名作之一《野蛮人科南》就是根据小说改编的第一部科南电影。CCTV曾经播放过这部出品于1982年的电影，它不但让更多中国人了解了施瓦辛格，也让更多人有机会了解科南的故事。《野蛮人科南》是笔者最喜欢的阿诺电影之一，推荐读者们观看。



战犬

战犬	Techland	FPS
X360 Warhound		美版
预定2007年第四季度	1人	售价未定
对应周边未定		

金钱意味着生命！

完成任务可以获得金钱，卖掉在游戏中获得的各种武器道具也可以获得金钱。由于玩家同时携带的武器数量有限，因此但凡有多余的武器，还是卖掉比较适合。金钱的用途不仅仅是购买更强力的武器和载具，某些艰难的任务还需要额外的开支。在任务开始之前的准备阶段，除了添置武器弹药和载具外，还可以花钱购买重要情报。不要小看情报的作用，如果你肯花钱，甚至可以买到敌人所在地的卫星拍摄照片，以及当地敌人的部署情况，有了这些资料将会让任务的进行事半功倍。此外，玩家还可以用钱给自己留一条后路，只要有钱，你可以在疏散点安排一架直升机，这样当目标解决时，就可以用直升机轻松逃脱；如果手头不够宽裕或者太吝啬，就要在敌人的追捕中逃到村边的小路，搭上村民的破车提心吊胆地逃离。

游戏中除了会碰到敌人外，还有可能碰到其他雇佣兵。雇主可能在聘请你的同时还聘请了其他雇佣兵同时执行任务，这时他们就是你的同伴，但也有可能碰到敌对的雇佣兵。例如某雇主派你刺杀某人，而此人可能会聘请雇佣兵当保镖，对付这些敌对的雇佣兵将会比普通敌兵难得多。

媲美《孤岛危机》！

《战犬》采用的Chrome Engine虽然没有Cry Engine 2那么出名，但在本届GDC上展出的最新DEMO却不能不让人联想到《孤岛危机》，茂密的丛林和各种景深和模糊效果都与《孤岛危机》中那个葱翠的小岛如出一辙。

在《战犬》中玩家扮演的是转战于世界各地的雇佣兵，不断接受各种客户的委托，为了金钱可接受任何危险的任务。玩家的技能主要有三种，分别是登山、机械和武器，这些技能会随着游戏的进行而不断提升，提高登山能力可以在危险的山脉地区更好的完成任务，提高机械能力可以维修汽车，提高武器能力就可以使用更多重型武器和爆炸物。

文 星夜　美编 NINA


▲房子在坦克的轰炸下倒塌，本作的场景破坏效果十分出色。


▶ 茂密的丛林将会成为玩家重要的战斗舞台。

战鹰

确定以蓝光光碟形式发售！



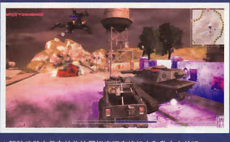
战鹰	SCE/Incog	STG
PS3 WarHawk		美版
预定2007年6月1日	1～32人	59.99美元
对应周边未定		对应玩家年龄未定

文 ACE飞行员　美编 NINA

前段时间来自各消息渠道传闻指出，PS3热点作品《战鹰》将不会推出零售版，游戏将仅通过PS3网络服务器提供付费下载。更有消息称《战鹰》将彻底取消单机模式，全部游戏内容都需要通过网络联机才能进行。然而一切的真相都在2007年游戏开发者大会上得以澄清，SONY官方发言人表示：之前的传闻是对我们发言的一些误解，当时我们只是想表示《战鹰》发售后将会提供更多下载内容使这款游戏更加丰富，而《战鹰》的正式版确定还是以蓝光光碟零售版的形式推出。

游戏概况

《战鹰》不仅仅是一款大多数玩家印象中的飞行射击游戏，其实它更像是类似"《战地》系列"那样的复合射击游戏，只是游戏改为了第三人称方式进行。现在游戏的开发工作已经接近完成阶段。据称《战鹰》将在5大世界25个地图中进行战斗，可使用的武器超过20种以上。游戏将玩家分为2派，所以无论是空战和地面战，各种飞机和地面坦克等重型武器都将有2大种类供玩家选择。并且这些抢眼的大型武器都可以让玩家自己定义花色图案。本作有着丰富的等级评价制度，包括军衔、玩家特技、游戏时间等等，玩家只要投入战斗立刻可以看出自己对手的强弱。当然，游戏同样支持分屏战斗，不过游戏的重点还是放在网络对战上，《战鹰》可以支持32人同时联机对战是游戏的最大卖点。


▲驾驶武装吉普车的你协同坦克还有战机去和敌人火并吧。


▲《战鹰》的徒步地面战与其他同类游戏比起来好像就缺乏了特色。

质量效应





▶本作主角Shepherd，制作人将其称为「太空中的杰克·鲍尔」。

质量效应	Microsoft/BioWare	A·RPG
X360	Mass Effect	美版
	预定2007年5月22日 1人	59.99美元
	对应周边未定	

《质量效应》将会是继《星球大战：旧共和国武士》之后，BioWare的又一个太空冒险史诗。而这款原创的三部曲游戏在规模上很可能将会成为有史以来最宏大的星际科幻RPG。

从GDC上演示的DEMO我们可以进一步确认，《质量效应》带给玩家的是一个完整的宇宙，不仅有众多的星球等待探索，而且游戏中的NPC们也都有各自的生活。他们会彼此对话，如果在一旁仔细听他们的对话内容，可能会得到不少重要资料，他们甚至会在背后说你的闲话。有趣的是，本作的对话系统可以说是RPG历史上的一大突破，主角Shepherd在与NPC对话时有6个选项，选择的并非整句或者整段的话，而是一些关键词或者特定的情绪，然后系统再根据你的选择做出反映。并且你还可以打断别人的对话。

诺曼底号飞船是冒险的开始，也是玩家的行动基地。游戏一开始，外星人组成的精英组织Specter打算让Shepherd成为该组织的第一位人类成员，以显示Specter对各种族兼收并蓄的包容性。而要加盟Specter，还要经过该组织的能力评估，因此Specter派了一位专员与Shepherd共同行动。玩家的第一个任务是前往Eden Prime星球寻找神秘灯塔，灯塔中据说有来自远古种族Prothean的强大技术，人类第一次发现这种技术是在火星，他们发现这种技术对整个银河系都将有着重要意义，然而当Shepherd抵达Eden Prime时，灯塔却已经消失了。在这里，Shepherd碰到了会将人类变为丧尸的Geth种族，以及本作中最大的反派之一——Saren Arterius。

结束了Eden Prime的事件后，就可以搭乘诺曼底号前往整个银河系的数百个地点。BioWare表示，本作的主线流程在30～40小时左右，而如果你将所有地方都探索一遍，游戏时间可能会达到数百小时。

文 星夜 美编 NINA

▼在战斗中可以向队友下达指令。



神鬼寓言2



神鬼寓言2	Microsoft/Lionhead	A·RPG
X360	Fable 2	美版
	预定2007年 1人	售价未定
	对应周边未定	

令人感动的狗

微软在GDC展前召开的一个会议中，Lionhead制作室的Peter Molyneux对《神鬼寓言2》的最新技术特性进行了介绍，并演示了该作的测试关卡。Molyneux讲解的是本作的新系统——宠物狗。

Molyneux表示，《神鬼寓言2》不仅要带来一个史诗般的故事，还要让玩家在情感上融入到游戏中，因此他为玩家带来了能够并肩战斗的狗。玩家在游戏初期就可以得到狗，那时主角还只是个孩子。与主角一样，狗会成长、变老，这一点将会在它的外形上反映出来。玩家在游戏中无法直接控制狗，不过你所做的一切都会影响到它的行为，它总是会在附近跟随你的脚步，并且指引你注意一些有异样的地方。当它嗅到危险的气息时，就会跑到你前面朝着前方狂吠。在《神鬼寓言2》的自由世界中，狗充当着指引者的角色，Lionhead认为有了狗，前作的迷你地图已经不再必要。



狗的出现为《神鬼寓言2》增添了情感上的感染力。狗受伤时你可以为其疗伤，如果你将受伤的狗丢下，它会伤心地呜咽，并且镜头会切换到狗的视线，它黯然地看着你逐渐远去。虽然被主人抛弃了，但坚强的小狗还是会勇敢地寻找主人。几周后，那只被你抛弃的小狗可能会从某个地方的草丛里跳出来，再次出现在你的面前。这时它的伤可能仍未痊愈，但它会义无反顾地继续跟随残忍的主人。

Molyneux说，他现在在游戏中最喜欢做的事就是和小儿子及狗呆在一起，他可以和狗玩投球游戏，小狗总是会在他面前摇着尾巴，等着他投球。

文 星夜 美编 NINA

文 晴天　美编 NINA

我们的目标是征服银河系！



自去年E3展上公开了一段游戏预告片之后，充分利用Wii体感操作的《超级马里奥 银河》很快就吸引住了众多FANS的眼球，虽然在之后的TGS展上也公开了一些游戏的信息，但游戏实质内容的东西却始终没有进行过多的透露。即便如此，本作从公布之日起就一直在欧美地区稳座Wii游戏期待榜的冠军位置，更让人惊喜的是，在今年的游戏开发者大会上，任天堂所公布的众多作品中再次出现了《超级马里奥 银河》的身影，而且官方也很厚道地给出了实际游戏中的操作演示，下面就让我们一起来看看马里奥这位超级大明星将会在浩瀚的银河中展开怎样的冒险吧。

超级马里奥 银河		Nintendo	ACT
Wii	Super Mario Galaxy		美版
	预定2007年内	1～2人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

多姿多彩的场景

游戏中的场景正如标题中的"银河"一样广阔，玩家的冒险舞台也正是其中特色各异的小行星，由岩石假面堆砌而成的石头堡垒、大量蛀虫繁殖的原木丛林、暗藏杀机的水底世界都会在游戏中悉数登场，而官方也宣布本作将是场景变化最丰富的一作，以往系列经典场景都会在重新包装后展现在玩家面前。



体验飞翔的快感



拥有超强喷射能力的"五芒星"是玩家经常会使用到的工具，利用它不但能够到达一些高台，在通往新区域的飞行过程中，周遭的景色也能一览无余，演示中一段火山爆发的场面即让人感到热血沸腾，绚丽的画面效果也让玩家对本作的声光效果充满了期待。

正义反击战展开

这次我们的马里奥居然能够使用威力不俗的"车轮拳"，虽然目前发动的具体条件还不明确，但可以预测游戏中实际上还存在着更多的攻击方式。演示片中破壳而出的巨大敌人似乎是初期就要面对的强敌，在这小小的行星上到底用什么方法才能击败它呢？



解谜要素初公开



纵观整个游戏最有趣的还是利用各种方法找到通往下一区域的道路，利用Wii遥控器手柄连续点击画面中各个发光点可以让马里奥按照一个固定的轨迹前进，当然中途也会出现各种各样的分支，说不定在某个分支的尽头就是大量的金币等待着玩家。

重如泰山 轻如鸿毛



本作最大的特色就是将游戏中所有的景物都处理成了独特的"纸片"效果，而2D和3D相结合的冒险舞台也充分利用到了Wii手柄的独特功能，将以往《马里奥》系列"固有的游戏方式进行了润色和加强，玩家不但可以选择水管工大叔马里奥，连我们熟悉的库巴和碧奇公主也加入到了玩家的阵营，不禁让人猜想起游戏的最终目的是什么，这次我们的敌人到底是谁呢？

SUPER PAPER MARIO

超级纸片马里奥		Nintendo/INTELLIGENT SYSTEM	ACT
Wii	Super Paper Mario		美版
	预定2007年4月9日	1人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

文 火云　美编 NINA

2D横版过关

这是游戏中最为玩家熟悉的游戏方式，此时我们只需要将Wii的遥控器手柄横过来就可以将它模拟成一个传统手柄来进行游戏了。



▲游戏中使用到的键并不多，简单直观的操作方式绝对符合大多数人的胃口。

3D冒险解谜



▲老玩家第一次接触时难免会不适应，但是转动视角后也应该可以当做2D横版过关游戏来玩吧？

特定的3D场景中玩家需要利用遥控器手柄指引马里奥前进的道路，虽然乍看之下比2D场景中的动作更有难度，但也是有规律可寻的。

热闹欢快的冒险

在游戏中无论是消灭敌人还是获得金币，累计到一定的分数就会在屏幕中心出现"GREAT"等字样，同时屏幕的四周也会出现"《马里奥》系列"中登场的经典人物为玩家喝彩，场面显得相当热闹，并且随着玩家对于关卡熟悉程度的提高，热烈的喝彩声一定会不绝于耳，会不会很有开PARTY的感觉呢？





林克的多人冒险即将展开！

塞尔达传说 幻影沙漏	Nintendo	A·RPG
NDS The Legend of Zelda: Phantom Hourglass		美版
预定 2007 年第四季度	1～4 人	售价未定
对应周边未定		推荐玩家年龄：全年龄

作为任天堂手中三大镇社之宝之一，《塞尔达传说 幻影沙漏》在游戏开发者大会上自然是最受关注的作品。而事实也证明了这一点，尽管任天堂在此次会议上并未公开任何有关本作单机版的新情报，只在任天堂展区中提供了一个可以联机使用的试玩版，却依然一直保持着极高的人气度。





文 火云
美编 NINA



感受紧张的对战过程

任天堂提供的试玩活动被安排在了一个巨大的迷宫中进行，游戏的目标是以最快的速度收集散落在迷宫各处的"力量宝石"碎片。试玩版共分为三局，每局限时两分钟，规定时间内收集到最多碎片的玩家获胜。试玩的两名玩家一名控制身穿红色衣服的林克，另一名则是蓝色的林克，游戏开始后玩家将轮流控制林克在迷宫中进行探索，将收集到的力量宝石碎片带到各自所属颜色的区域中。当一名玩家控制林克在NDS的上屏幕行动时，另外一名玩家则在下屏幕上控制迷宫守卫对上屏的林克进行干扰。游戏的操作十分简便，玩家只需要使用触控笔在下屏幕上画出行动路线，三名守卫就会沿着规划出的路线行动，如果在行进的途中守卫接近林克就会自动向林克发起攻击，如果上屏玩家操作的林克被守卫攻击到，那么两名玩家就将互换攻防位置，刚刚操作林克的玩家转为操纵守卫，而控制守卫的玩家则开始控制林克收集碎片。

巧妙地运用机关

在游戏地图中的上部和下部分别设置有两个蓝色发光的安全区域，在这里林克可以不必担心会受到守卫的攻击。两个安全区域中间有一条地下通道相连，这条通道是守卫无法使用的，利用这条暗道玩家可以操纵林克迅速往返于地图的上下两个区域。不过游戏也为攻方制造了一些困难，当林克抱着宝石碎片时不仅移动速度慢而且无法防御敌人的攻击。类似这样可以利用的小机关游戏中还有很多，攻方如何利用这些机关巧妙地蒙蔽对手收集碎片后再将碎片运送到己方大本营，防守方又如何利用人多的优势将林克捕获的过程是联机模式最大的乐趣所在。





■游戏世界中的所有物体都会表现出相应的物理特性，玩家需要利用这些特性解谜。

小小大星球	SCEA/Media Molecule	ACT
PS3 LittleBigPlanet		美版
预定 2008 年第一季度	人数未定	售价未定
对应周边未定		

用自己的双手开创新的世界

SCE全球制作室总裁菲尔哈里森在GDC的基调演讲中重点推介的游戏就是这款轻松有趣的《小小大星球》。游戏发生在一个由麻布小人掌控的世界中，玩家可以用各种原料创造一个小小的世界，让麻布小人们在这个世界里展开大冒险。不仅如此，玩家还可以通过物品的组合来制造需要的工具。比如说，玩家可以通过树枝和木块组合出锤子，生火工具等等。舞台设计好后，玩家的目标就是从场景的一端前进到另一端，这一点有点像传统的横卷轴平台动作游戏。

在游戏中，玩家需要尽可能地收集资源来制造所需要的工具和物品，还可以通过团队协作的方式来完成一些个人很难完成的任务。当玩家创建好自己的世界之后，还可以将它传到网上以供他人下载和评价。



文 星夜 美编 NINA

失落的奥德赛	Microsoft/Mistwalker	RPG
X360 Lost Odyssey		美版
预定 2007 年第四季度	1人	日元
对应周边未定		

英语配音版登场！

由《最终幻想》之父坂口博信担纲制作的《蓝龙》在日本大受好评，其另外一款作品《失落的奥德赛》的期待度也为之水涨船高。这款X360游戏由《灌篮高手》作者井上雄彦担纲人设、日本著名小说家重松清撰写剧本，一直都是全世界RPG爱好者关注的焦点。

《失落的奥德赛》在GDC 2007上仅展出了3段影像。这3段影像没有任何战斗画面，也没有太多实际游戏内容。第1段影像展示了一个遭受破坏的城市，在城市中央有着神秘的军事设施；第2段影像中出现了之前公布过的男女主人公，他们正在等待一名醉酒的同伴；而第3段影像表现了利用潜水艇进行水下探险的情景。

从短短的3段影像中最大的收获就是看到了新的同伴，并可以推断潜水艇在游戏中是重要的交通工具。在会上坂口博信还透露了游戏的发售时间，《失落的奥德赛》将在今年年底同时发卖日版、美版和欧版，具体日期目前还未确定。坂口博信还透露，美版《蓝龙》将于今年8月发售，在游戏推出后3到4个月内同样会陆续有新的下载内容。美版《蓝龙》除了对应英文语音和字幕之外，也收录了日文语音。

文 星夜 美编 NINA





雪崩

文 Lancer 美编 NINA

"希罗向着中心街走去。那是虚拟实境里的百老汇，或者说香榭丽舍。明媚的阳光洒在林荫道上，那里其实并不存在，然而现在正有数百万人在那里熙来攘往。

与现实世界里的所有地方一样，中心街也是逐渐发展建设起来的……惟一不同之处在于，中心街并不存在——它只是一种电脑图形协议，可能是某些人在某个地方用纸笔写下来的——它并没有实体形态，他们只是一种软件，通过全球光纤网络进入公众的生活。

在现实世界——地球上，住着几十亿人，其中有十来亿人买得起电脑，他们的钱比所有其他人加起来还多。在这些人中，有大约6000万人可以用自己的电脑进入中心街，还有6000万人可以通过公共电脑或者学校和公司里的电脑进入。不管在什么时候，中心街的人至少都是纽约的两倍。

因此这个鬼地方实在是发达而拥挤得离谱，在街上立个碑或者盖层楼，就会有几千万全世界最富裕、最闲散的人们成天盯着它看。"

——摘自《雪崩》(Snow Crash)，尼尔·史蒂芬森（美）著。

Web 2.0

2006年11月，当整个游戏业将目光聚焦在刚刚发售的PS3和Wii上时，《商业周刊》和《财富》等著名财经杂志的封面上出现了一位德籍华裔女子的游戏虚拟形象。这个女子名为艾琳·格拉夫，是一位住在法兰克福的普通教师，在网络上她还有另外一个身份：名为"钟安社"的网络虚拟世界地产商，她是那个虚拟世界里的首富。

《Second Life》捧红了钟安社，让虚拟世界的概念第一次脱离了网络游戏的范畴，成为现实世界的延伸进入到主流大众的视野。钟安社的走红应感激现年29岁的菲利浦·罗斯德尔。罗斯德尔是《雪崩》的忠实书迷，他梦想着能够创造书中那样的虚拟世界。1993年科幻大师尼尔·史蒂芬森在大多数人仍不知网络为何物的年代里，为人们构架了一个网络化的未来，用他的"Metaverse"（虚拟实境）精确预测了网络发展的必然趋势。这部科幻小说后来成为了网络游戏开发者们的圣经，从id的约翰·卡马克到《网络创世纪》之父理查德·佳里奥特，Metaverse成为大师们阐述虚拟世界理念的口头禅。然而无论是科幻世界、魔幻世界还是童话世界，网络游戏里的虚拟世界与Metaverse终究还隔着一层现实的屏障，只有Linden Lab的罗斯德尔真正继承了史蒂芬森的衣钵，将一个与现实平行的世界带到人们的电脑屏幕中，并创造了一个虚拟世界里的经济体系，诞生了钟安社这样的虚拟世界传奇人物。

《Second Life》是一个粗糙而开放的虚拟世界，这个世界需要"居民们"的投入使其不断发展壮大，所有进入到这个世界的居民都会得到一笔基本的虚拟货币，用这些货币可以投资和交易，通过创造和提供服务可以获得虚拟货币，而虚拟货币可以兑换真钱。钟安社用自己的编程技能为游戏添加了不少小功能，借此为居民们提供服务获利，积累了原始资本后，她开始购买土地建造了一个"梦幻岛"，并在岛上建造房屋卖给需要各种豪宅的居民们，她还建立了虚拟房地产交易和开发公司扩大业务。短短两年间，钟安社通过她的虚拟房地产公司净赚了百万美元的真实美钞。

据说好莱坞的明星们喜欢在世界各地买岛，梅尔·吉卜森和尼古拉斯·凯奇都有自己的私人岛屿，而再过几年他们的物业可能也会扩张到网络世界——去年全球名企刮起了一股虚拟世界买岛热。在《Second Life》的世界中拥有大量房产的不仅是钟安社，还有大批国际顶尖企业——比如说索尼。去年Sony BMG在《Second Life》中买了座岛，建了个Sony BMG媒体岛，访客们可以在那里听到索尼音乐的最新专辑，甚至可以欣赏最新的MV。那里就像一个3D版的Sony BMG官网，而《Second Life》赫然是一个3D化的网页浏览器。不过索尼不会满足于当一个虚拟世界里的岛主，他正在自己打造一个新的世界……如果一切顺利，那将会是一个与Metaverse同等规模的虚拟世界。

2000年9月，PS2在美国发售前一个月，久多良木健在CNN、《商业周刊》等媒体的采访中踌躇满志。那时的索尼正在出井伸之的率领下斗志昂扬地准备转型为"宽带供应公司"，久多良木健说："PS3的游戏机实体将会彻底消失，它将会成为一枚芯片。"久多良木健所说的"芯片"指的正是当时初具概念雏形的CELL，或者更为精确地说是后来成为PS3心脏的"CELL宽带引擎"（CELL Broad-band Engine）。久多良木健曾打算让PS3成为一枚芯片，授权给其他的生产商制造各种PS3兼容机，索尼扮演着标准制订者的角色，正如英特尔之于奔腾。索尼梦想着有朝一日人们家庭中的各种电器都能接入网络，PS芯片是这场网络革命的核心。从出井伸之到霍华德·斯特林格，索尼向内容供应商转型的梦想从未改变，曾梦想着能当上索尼社长的久多良木健也一直在朝着这个目标不屑努力，早在Xbox LIVE概念尚未成型时，久多良木健就已经为PS2规划了"电子发行"服务，甚至曾与JP摩根签约准备为PS2提供银行服务。

网络如久多良木健的预想般进入了Web 2.0时代，但索尼的网络化进程比久多良木健的构想晚了至少五年。曾经的梦想仍然只是空中楼阁。PS3发售时我们又听到了那似曾相识的美丽愿景，SCE WWS总裁菲尔·哈里森说：PS4将不会有物理光驱，因为那时候的一切都将通过网络下载。PS2的"电子发行"直到PS3才实现，索尼的"宽带供应公司"构想仍在原地踏步，Web 2.0的大潮却已经被Google、MySpace等捷足先登。多媒体网络社区是这股潮流的先锋，小小的YouTube和MySpace在不经意间成为全球十大网站，甚至Google Earth总经理约翰·汉克也在阐述他的《雪崩》理念。在高度互动的新一代网络世界里，人们更需要的是一个体现自我的舞台，一个属于自己的网络家园。

既然能有数千万人为MySpace上的小窝乐此不疲，人们没有理由不接受一个亦真亦幻的真正的网络家园。隐忍已久的索尼终于看到了曙光的来临，它希望一亿多的PS系玩家能够成为索尼国度的居民，它希望PS3成为它的Metaverse……成为所有玩家的"Home"。





■《Second Life》中的Sony BMG媒体岛

Game 3.0

“我们将把权力交还给玩家，让他们创造自己的世界。”菲尔·哈里森在GDC的演讲中说。

Home是索尼在网络服务领域最激进的一次尝试，如果一切顺利，它将会成为游戏业的一场革命。以成就为核心的Xbox LIVE社区面向的是最铁杆的玩家，任天堂的Mii更适合普通大众，而索尼的Home是最深入、最全面的网络社区。与微软相比，索尼对网络服务一直较为低调，但这并不表示索尼对电视游戏的网络化大潮毫无准备。PS3的整个网络服务架构早在PS2时代就已具备，Home的前身就是为某款PS2游戏准备的网络服务，开发者们对其投入了充分的热情，最终将其发展为可面向多款游戏的3D游戏大厅。然而就在此时，索尼遇上了无法突破的技术瓶颈。无论是网络数据还是多媒体数据流处理能力，PS2都无法满足索尼的技术构想，这套网络服务最终与“电子发行”一样留给了PS3。

微软为Xbox LIVE投入了10亿美元，辛苦打造了5年，才总算让60%的用户注册了网络服务，索尼却只用了一个多月就让一半的北美PS3用户注册了“PLAYSTATION Network”。索尼深知与Xbox LIVE之间存在的巨大差距，因此在PS3一开局就不吝重金为网络用户准备了多项好礼，甚至将旗下第一大作《GT赛车HD》以概念版的形式免费相赠，并协同忠实盟友NBGI推出《铁拳5 暗之复苏》。在PS3的第一个软件寒冬里，这两款下载游戏成为PS3屈指可数的精品。微软用网络对战拉动网络服务，而索尼则以大作下载为主打，其短期推动作用更为明显。不过从长远来说，区区几款游戏在微软“LIVE计划”这棵大树面前无异于小小蚍蜉，微软这位IT业巨子用数百亿美元构筑其网络时代的坚实堡垒，“LIVE计划”随着Vista的到来而加速步伐，毫无根基的索尼在微软眼中甚至称不上是对手，Xbox LIVE的规划者们对于索尼鼓捣的网络计划一向嗤之以鼻。

不过在网络世界里，四两拨千斤的商业案例每天都在发生，在Web 2.0时代，试图统治互联网的微软已经数次被后门点火，从Google到MySpace，微软总是眼睁睁地目睹不能称之为对手的对手从毛孩成长为巨人，让盖茨的梦想一次又一次地落空。互联网正在告别极客（编注：英文为geek，泛指计算机高手）英雄时代，在现代网络世界，每个人都是英雄。2006年末，《时代》将年度人物的尊荣颁给了“你”——全球所有的网民。《时代》编辑列夫·格罗斯曼说：“由于你驾御着全球媒体，建立并塑造了新的数字化民主社会，无偿提供内容并击败了专业媒体从业人员，《时代》2006年的年度人物就是你。”

以博客、视频分享为主题的“社交网络”（Social Network）构成了2006年互联网的主旋律，网民成为真正的网络建造者，他们的群体智慧无坚不摧，他们的群体智慧让网络社区平台的搭建者脱颖而出。在社交网络时代，网络供应商的成败已经不在于其所提供的内容，而是让人们创造内容的平台。Web 2.0是一个巨大的舞台，它的演员是全体网民。当舞台跳出网页的框架，从平面进入三维世界，Web 2.0将进化为Game 3.0！

索尼是一家因创新而生的创造型企业，在过去几年里因生存的艰难而暂时磨灭了创新的激情，被任天堂讥讽为总是“MII-too”（音同Me-too）的跟屁虫。在“六轴”和“PLAYSTATION Network”惨遭耻笑之后，索尼又一次搬出了一个不算新颖的新概念——Home被任天堂视为对Mii的不知廉耻地抄袭。不过这次哈里森勇敢地承认了对MySpace和《Second Life》的“学习与借鉴”，但毅然回击了“MII-too”的诽谤。Home与Mii的相似点仅仅是网络社区这一特性，在市场目标和商业模式方面，Home的野心比Mii大得多，它的身体里继承了索尼的多媒体基因。

Web 2.0是社区化的网络，而Game 3.0是社区化的游戏。《Second Life》为Home提供了现成的商业模式参考，这个有450万居民的世界拥有完整的经济体系，厂商不仅可以在虚拟世界中设置广告，还可以开个虚拟店铺销售真实的物品。锐步、耐克和亚马逊在《Second Life》上都有自己的虚拟商店，IBM甚至还在这个虚拟世界里搞产品发布会。以PS3为载体且免费提供的Home拥有庞大得多的潜在用户群，对于以人群覆盖面为最高指标的广告商业模式是一个绝佳的平台。更加重要的是，这个平台属于客厅，更适合虚拟世界的休闲娱乐特性。索尼试图将Home打造成进入PS3游戏世界的门户，用户不仅可以在这个虚拟世界里观看预告片，还可以从那里直接进入游戏，让Home成为通往各种游戏世界的枢纽，在这种人流量高度密集的区域里，广告效果自然比《Second Life》的孤岛好得多。



当然，赚取广告费绝对不是Home的最终目的，这种显而易见的盈利渠道只要能满足Home日常运作的开销即可。Web 2.0时代的竞争是疆土之争，人们为抢占地盘、为自己的虚拟国度增加居民而出尽奇招。网络化是电视游戏的大势所趋，目前正是开疆拓土的关键时期。网络社区可加强用户对主机的忠诚度，就好比QQ——即便你对它有再多抱怨，为了那些正在使用的好友你也只能继续使用。

在线视频、在线游戏、个人空间、网络交流——Home几乎集合了时下所有的网络流行元素，哈里森自信Home没有失败的理由。为人们架设美丽的技术构想是索尼的拿手好戏，不过在PS3给人的种种失望之余，我们有必要用更为审慎的目光看待Home。带宽仍是网络多媒体的一大瓶颈，Home演示中最炫的功能——在场景中即时播放的流畅的高清影像，目前还没有实现的可能性，而如果这些影像是预载于硬盘中又失去了作为广告的应用性。Home的3D高清世界本身就是对网络带宽的极大考验，并且需要索尼投入大量高性能服务器，在服务器技术上强如微软也很难建设如此复杂的网络世界。

即便索尼神奇地解决了技术问题，我们最终看到也很可能只是一个3D化的聊天室。《Second Life》成功的主要原因是体现了Web 2.0时代的用户参与精神，Linen Lab允许人们在《Second Life》中自由建造，甚至开放了源代码，让居民们可以更深入地改变虚拟世界。而索尼开放Home的可能性微乎其微，技术上的可行性也很低，这个世界仍然是由索尼建造，居民们可以购买或者摆设自己的房间，但不能像《Second Life》一样自己买地盖房。《Second Life》是一个在用户的建设下不断扩大的世界，而Home的一切取决于索尼，索尼并没有真正地“将权力交还给玩家”，Home的可塑性远远不及《Second Life》。

Metaverse

《雪崩》是现代网络游戏的启蒙读物，X360创造者艾拉德在Xbox LIVE上的Gamer Tag就叫“Hiro Protagonist”，即《雪崩》的主人公。艾拉德曾要求X360开发组所有成员拜读《雪崩》，他比竞争对手更早地想到了虚拟实境的概念，但微软最终选择了一套较为可行的方案，而索尼所走的每一步棋都是险着。去年秋季，当PLAYSTATION Network在PS3发售前仓促公布时，人们一度认为索尼已经选择跟随微软的脚步，踏踏实实地经营已经相当成熟的商业模式。在PS3危机仍未化解之时，Home这样一个野心计划的公布实在是令人意外。索尼一直在努力为PS3塑造高端家电的形象，但事实证明PS3的主要购买者仍然是一直追随索尼的游戏玩家，时下他们最需要的不是虚无飘渺的网络乌托邦，而是实实在在的优质游戏。

起点太高是PS3危机的根源，索尼不仅高估了自身在网络时代的实力，也高估了高清化和宽频化的发展速度。PS3已经连续数月在三大次世代主机销量中垫底，索尼的当务之急是拿出PS2时代的气魄，用大作群巩固自身地位。待江山大定之日，蓝光也好、Home也好，有数千万用户基础作保障，索尼的美丽构想才不至于成为空中楼阁。

PS3是索尼CEO霍华德·斯特林格“SONY UNITED”理念的结晶，在它的身上充分展现了索尼产品横向联合的策略。PS3的蓝光背负着索尼的多媒体战略，而集成了游戏、电影、音乐和网络服务的Home背负着索尼的网络战略，需要同时兼顾多条重要战线的PS3很难像PS和PS2那样在轻盈的步伐中迈向成功的宝座。从目前人们的反应来看，PS3的多产品、多服务联动仍只是索尼的一厢情愿。同样在菲尔·哈里森基调演讲中公布的《小小大星球》是本届GDC更为人津津乐道的话题，这款看似简单的游戏蕴涵着无穷的变化，用物理规则和既有的物品让玩家创造一个充满冒险乐趣的世界。比起Home，《小小大星球》更能体现用户的创造性，哈里森将其作为Game 3.0的补充说明其醉翁之意并不在游戏本身，这样一个小品之作尚无力承担游戏3.0推广者的角色，但它的存在暗示着并非完全开放的Home同样可以带来无穷的创造性——这或许是索尼为自己留下的后着。

“小小大星球”不仅是麻布人的星球，它映射着另一层涵义——小小的Home同样是一个大大的世界，就像Metaverse！

游戏机实用技术 TV GAME

总第174期 TV GAME半月刊
2007年4月B

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

4B
COVER STAFF

封面用图：战神II
设计总监／封面设计:Jason

©2007 Sony Computer Entertainment America Inc. All Right Reserved.



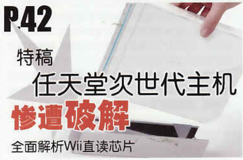
CONTENTS
Part 1

焦点



特别企划 >>>





游戏情报站

《战神 II》首批出货百万，PSP版降临！ 16
微软掌机曙光初现 16
PS3《瑞奇与叮当》未来大作战！ 17
《DQVII》小组打造Wii RPG新作 18

前线狙击

蜘蛛侠3 22
真・三国无双DS 24
勇者斗恶龙 神剑 假面女王与镜之塔 25

研究中心

最终幻想XII 84
高达无双 86
怪物猎人 携带版 2nd 88
超级机器人大战W 91

攻略透解







游戏立方

多边共享区 34
问题小卖部 36
掌机市场扫描 38
游戏军火库 39
邪魔院 40
秘密花园 41

特快专递

圣剑传说 玛娜英雄 50
右脑达人 爽解！找碴博物馆2 52
NBA街头篮球 主场 53
火爆狂飙：统治者 54

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏（含动作射击游戏）	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Wii	Wii，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品



信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏机实用技术 TV GAME

CONTENTS Part 2

总顾问：李于申
社长：马力
总编：司马
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈华 黄晓华 苗雪雁 冯健 罗雨彬 李迪 董佳俊

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市雁滩庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京全孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字6200004000011
制版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2007年4月16日
定价：人民币9.80元

固定栏目

排 行 榜	检阅游戏销售的实际成绩	20	读 编 往 来	读者与编辑的轻松交流	99
新 作 短 波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	26	小 编 寄 语	倾听小编们的生活感悟	102
黄 金 眼	最近发售游戏的多视角评价	30	360全方位	搜罗半月间次世代先锋最新动向	104
火 热 秘 技	最快速、最实用的秘技火热呈上	92	新 书 特 搜	介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊	106
游 风 艺 苑	用画笔描绘你自己的游戏	93	互 动 信 箱	一起办好属于大家的游戏杂志	107
游戏动漫园	游戏与动漫的互动	94	新作发售表	近期即将发售的游戏列表	108
自 由 谈	让读者玩友在此畅所欲言	96	编 辑 部 落	这里是UCG小编们的纸上博客	110

Gamehall DVD mini 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 Gamehall 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！













游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

超级机器人大战W	91
富豪街 DS	29
莱顿教授与恶魔之箱	27
迷失蔚蓝2	31
逆转裁判4 光盘	
塞尔达传说 幻影沙漏	11
圣剑传说 玛娜英雄	31 50
星神	26
押忍！奋斗！应援团2	29
右脑达人 爽解！找碴博物馆2	30 52
元素怪兽	28
真·三国无双DS	24
最终幻想XII 亡灵之翼	28

PS2

寒蝉鸣泣之时 祭典	光盘
火爆狂飙：统治者	31 54
梦幻之星 宇宙 伊鲁米纳斯的野望	26
女神异闻录3 PERSONA3 FES	29
无双大蛇	光盘
战神 II	30 56
最终幻想XII	84
罪恶装备 XX ACCENT CORE	27

PS3

高达无双	86 光盘
科南	7 光盘
小小大星球	11 光盘
星球大战：原力释放	6
战地：恶人连	光盘
战鹰	8
蜘蛛侠3	22

PSP

怪物猎人 携带版 2nd	88
火爆狂飙：统治者	31 54

Wii

超级马里奥 银河	10 光盘
超级纸片马里奥	10
火焰之纹章 晓之女神	78
索尼克与秘密指环	31
勇者斗恶龙 神剑 假面女王与镜之塔	25

X360

NBA街头篮球 主场	30 53 光盘
科南	7 光盘
梦幻之星 宇宙 伊鲁米纳斯的野望	26
纽约街头教父：偶像	31
神鬼寓言2	9
失落的奥德赛	11
星球大战：原力释放	6
幽灵行动：尖峰战士2	30 72
战地：恶人连	光盘
战犬	8
蜘蛛侠3	22
质量效应	9

收 藏 者：

收藏日期：

>>>感谢levelup.cn提供部分资源和游戏试玩<<<

新闻 综述 评论 专题

游戏情报站

GAME NEWS STATION

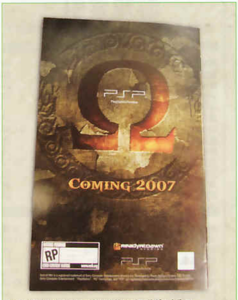
栏目主持 星夜

NEWS FEATURE SUMMARIZATION CRITICISM

软件

《战神II》首批出货百万，PSP版降临！

《战神》电影版剧本完成，PSP原创新作年内发售



□《战神II》的游戏说明书封底的PSP版《战神》广告图。

《战神》无疑是SCE近年来最具实力的原创游戏品牌，可以说是继《GT赛车》之后，SCE第一方的又一个顶梁柱。而从《战神II》的销量和口碑来看，该系列还有很大的发展空间。据报道，《战神II》在北美的首批发货量达到了100万套，这对于一般首批发货量较少，但销售期较长的北美市场来说是非常惊人的数字。目前看来，SCE已经充分认识到《战神》的实力，将会全力打造这个游戏品牌。

在PS2版《战神II》的游戏说明书封底刊登了PSP版《战神》的广告图，并且图中标明该作将于2007年发售。在3月13日美国的《战神II》首发活动中，本作制作人Cory Barlog透露了PSP版《战神》的初步消息。Barlog表示，PSP版《战神》是系列的一次全新尝试，并非PS2版一代的移植或者重制，而是将会讲述全新的剧情，剧情本身将会与系列整体的故事背景密切相关。Barlog还确认PSP版《战神》可能会与PS3的《战神III》存在剧情上的互动，而PS3版将会采用1080p的最高解析度，并且对应六轴动作感应系统。"《战神》系列"将不会有"独奏曲"或孤立的东西，每一部续作都将与整体架构相关联。PSP版《战神》由SCE旗下的Ready at Down公司开发，此前他们已经在PSP版的《达斯特》中证明了自己的实力。



□黑人影星吉蒙·休斯。

另外，电影版《战神》目前也已经在筹划中。《战神》制作人David Jaffe表示，电影版《战神》的剧本已经基本完成，目前正在策划演员人选及影片拍摄等事宜，主角奎托斯将可能由黑人影星吉蒙·休斯(Djimon Hounsou)饰演。由黑人影星饰演来自希腊的奎托斯实在是令人意外，但Jaffe表示休斯在外形、体格和气质上与他心目中的奎托斯最接近。休斯是一位从流浪汉成长起来的影星，因在1997年斯皮尔博格的电影《勇者无惧》中出演而成名，后来又参演了《角斗士》、《古墓丽影2》、《逃出克隆岛》等片。

特报

美国游戏市场再创奇迹

2月美国游戏销售额同比暴增53%！

自2006年以来，在NDS和次世代主机的双重推动下，美国市场迎来了有史以来最高速的增长期。而进入2007年后，美国游戏业有进一步加速膨胀的趋势。NPD Group的统计数据显示，1月份美国游戏销售额比去年同期提高22%，而根据最近NPD的最新数据，2月份美国电子游戏总销售额高达9.78亿美元，比去年同期的6.39亿美元提高了53%，创造了美国游戏市场月销售额增幅的新记录。



2月份，美国游戏软件总销售额为4.41亿美元，同比增加28%；游戏主机销售额为4.02亿美元，比去年同期的2.03亿美元几乎多了一倍。NDS仍是当月美国最畅销的主机，销量为48.5万台；排名第二的Wii销量为33.5万台，其次分别为PS2(29.5万)、X360(22.8万)、PSP(17.6万)、PS3(12.7万)。当月美国销量最高的游戏是《除暴战警》，由于购买该作就有机会参与《光环3》内测，加之游戏本身较为出色，因此当月销量即达42.7万套。

加拿大2月份的电子游戏总销售额为6810万美元，同比增幅高达59%。其中游戏软件销售额为3160万美元，增幅为32%；硬件销售额则从1330万美元提高到2760万美元，最畅销的主机为Wii，其销量为28556台，其次分别为PS2(23191)、NDS(22870)、X360(12390)、PSP(9311)、PS3(6084)。加拿大最畅销的游戏是Wii遥控器手柄附赠的《Wii Play》。

事件

微软掌机曙光初现

AMD将为Zune提供图形芯片？

3月8日，美国著名微型处理器制造商AMD公司公开了一款面向掌上设备的3D芯片"IMAGEON"，这是一款为手机、掌机和PDA准备的绘图芯片，支持OPEN 1.0、OPENGL ES 2.0等业界标准，并且将会结合X360的AMD统一着色架构，由于AMD在该芯片的演示中使用了Xbox名作《Sudeki》表示其强劲性能，业内人士纷纷猜测这款芯片将会应用于传闻中的掌机版Xbox。

AMD公司在2月份就已经宣布将会推出IMAGEON系列处理器产品，该系列芯片有着高性能低功耗的特点，不仅能够处理精细的3D和2D画面，还可以用于处理摄像功能、电视输出、视频刻录、视频转码等多媒体功能。为了促进开发者为IMAGEON开发高品质游戏，AMD此次公布了一套完整的掌机游戏开发工具，包括强大的着色工具Rendermonkey 1.7，让开发者简单高效地设计华丽的人物与场景。



有关"Xboy"的传闻早已流传数年，去年微软推出的Zune是由X360开发者J Allard负责研发的系列化产品，虽然目前其第一个版本并没有游戏功能，但微软之前曾经暗示后续产品可能会加入强大的游戏功能。根据AMD的描述，以及目前公开的首张画面，可以想见为Zune添加一块IMAGEON芯片并非难事，并且由于IMAGEON采用的是与X360相同的统一着色架构，因此X360游戏开发者们可以较为轻松地将X360的游戏移植到IMAGEON上。并且X360的图形处理器也是由AMD旗下的ATI研制，双方关系非常密切，X360与IMAGEON的开发环境也非常接近。AMD掌机部市场主管Andy Thompson向记者透露，IMAGEON的目标是包括Zune在内的所有掌上设备，这就更进一步暗示了游戏版Zune的存在。

软件 《光环3》将于9月推出三大版本

《光环3》将提前问世，“传奇版”详情公布





去年11月，微软通过全球各大著名游戏杂志公开了《光环3》，并且表示将会推出赠送士官长头盔的超级豪华版。今年3月16日，微软正式确定了《光环3》豪华版的消息。

将于今年秋季发售的《光环3》将会推出三种版本，对于究极《光环》迷，微软准备了一款售价达129.99美元的“传奇版”(Legendary Edition)，这个名字来源于该作的最高难度等级。“传奇版”将会赠送士官长头盔模型(比游戏中的实际尺寸略小)，另外还有画师Lee Wilson绘制的剧情插画，这些插画描述了《光环》剧情的重要时刻；“传奇版”还附赠了两张DVD，第一张以制作花絮的方式让玩家了解《光环3》的开发背景，另外还有一个影音校准程序，让玩家发挥家庭影院的最佳效果。第二张DVD重新录制了《光环》前两作的剧情剪辑，还有Bungie团队的讲解。还有一个有趣的内容是“Bungie的一天”。

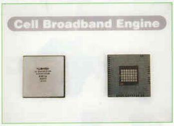
售价为69.99美元的《限定版》将会包含“传奇版”中的第一张附赠DVD，还有一本《光环》小说和画册。《光环3》的普通版本售价为59.99美元。

另外，值得注意的是，《光环3》的“秋季发售时间”，可能并非人们想象的11月。虽然前两作都是在11月旺季上市，但微软此次可能会提前发售，从而延长销售周期。多个渠道的消息显示，《光环3》的发售时间将很有可能是9月份。一位了解内情的游戏开发者表示，《光环3》在年末商战之前发售有利于微软获得一马当先的优势，让X360的人气从9月到圣诞一直气势如虹。

硬件 PS3制造工艺进化，出货即将突破600万？

CELL芯片进化为65纳米工艺，财年出货目标不变

3月12日，IBM宣布其位于纽约州East Fishkill的芯片工厂已经开始使用65纳米工艺生产CELL处理器。使用于PS3的第一代量产版CELL采用了90纳米SOI制造工艺，而IBM曾于年初举办的“2007国际固态电路会议”中公布了65纳米的CELL芯片照以及SRAM设计，表明新一代CELL可以在提高运作频率的同时降低耗电量。虽然PS3所使用的CELL将何时采用65纳米工艺目前并未确定，但相信应该会在春季之内即开始量产，届时其成本将会大幅降低。



降低成本是索尼维持本财年业绩的当务之急，欧版PS3由于改用软件方式向下兼容PS2游戏，因此取消了EE芯片，有效降低了成本。不过美版和日版PS3何时跟进仍然是一个未知数，最近有消息显示，索尼高层需要视欧洲玩家对欧版PS3的反应再作打算。日经证券分析家认为，索尼必须尽快在美国和日本推出与欧版相同架构的PS3，否则将无法实现既定财务目标。

索尼曾表示SCE本财年将亏损2000亿日元，而上个月又表示亏损额可能会进一步增加到2500亿日元。PS3目前在日本和北美的销售情况远远没有达到索尼的预期。美国市场调查机构NPD的统计数据显示，PS3在美国的实际销量直到2月份才刚突破百万。不过SCEA公关经理Dave Karraker仍然坚称：“PS3将于三月末突破全球600万台的出货目标”。3月23日发售的欧版PS3将成为索尼的希望所在，索尼已经表示欧版PS3的首发数量将会达到100万台。SCEI会长久多良木健曾于2月份表示PS3的美版和欧版总出货量已突破400万，如此看来600万台的财年出货目标还是有望实现的，但恐怕其中的很大一部分已经积压在仓库中。

软件 PS3『瑞奇与叮当』未来大作战！

『瑞奇与叮当：未来毁灭器』成为系列新起点

去年SCE在游戏开发者大会中首次公开了PS3版《瑞奇与叮当5》，如今这款在Insomniac公司内部代号为“I-9”的游戏已经正式定名为《瑞奇与叮当：未来毁灭器》(Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction)。Insomniac总裁Ted Price表示，这是一次有关瑞奇起源的冒险之旅，将会回归系列的原点，带来传统的平台动作性、疯狂的武器、创意的角色和丰富的个性。本作设计指导Brian Allgeier说，《瑞奇与叮当》一代的关键字是“冒险”，后来变为“肾上腺素”，而本作则是“惊奇”(Wonder)。

“惊奇”之一在于本作的画面。《瑞奇与叮当：未来毁灭器》的画面体现了皮克斯3D动画电影的素质，Price表示，这是Insomniac画面技术的一次重大突破，强大的次世代引擎为本作带来了丰富的可能性，从关卡的规模到BOSS角色的体型都极为壮观。“惊奇”之二是本作的场景。本作的场景极其复杂，同屏出现的建筑、飞行物和人物数量不计其数，将繁忙的未来大都市完完整整地搬到了玩家面前。



《瑞奇与叮当》最大的特色就是充满想像力的武器，本作的武器设计更是天马行空。可以让敌人跳舞的Groovitron将会在本作中回归，而某些武器甚至会用到PS3六轴手柄的动作感应功能，例如龙卷风发射器可以发射出一阵小龙卷风，将前进道路上的所有敌人卷入其中，而龙卷风的前进方向则由动作感应的方式控制。Allgeier表示他们在武器设计过程中充分考虑了六轴手柄的特性，火焰喷射器的使用也利用了动作感应功能。

Allgeier表示，他们为《瑞奇与叮当：未来毁灭器》还准备了大量“疯狂元素”，本作的多人和协作模式也将会有丰富的可能性。Allgeier甚至还暗示本作可能会对应刚刚公布的Home网络服务。Insomniac的目标是创造一个生机勃勃的星系，Allgeier说：“游戏标题中的‘未来’表示这是系列的一次崭新的开始，我们已经构思了一个宏大的故事，将会跨越数款游戏。”

软件

《DQ VII》小组打造Wii RPG新作

Koei设立京都开发部，联合ArtePiazza推出Wii版《奥浦娜》



3月6日，Koei宣布将于2008年4月在日本京都市设立事务所，这是Koei在京都的第一个游戏软件开发事业部，注册资本额为12亿日元。Koei对于此举的官方解释是：京都在日本历史文化中有着重要地位，擅长历史题材游戏的Koei有必要在该市设立事务所。但日本业内人士认为，Koei在京都大规模投资设立新事业部，真正目的是为了亲近总部位于京都的任天堂，今后Koei将会加强Wii和NDS游戏的开发。

3月14日，Koei进一步表明了支持Wii的决心。Koei宣布将会代理发行ArtePiazza开发的Wii原创RPG《奥浦娜》，该作将于今年夏季推出。ArtePiazza公司是PS《勇者斗恶龙VII》和PS2版《勇者斗恶龙V》的开发商，这款《奥浦娜》的制作阵容自然是十分豪华，制作人为真岛真太郎，监制为杉村幸子，配乐为崎元仁。Koei对于这部作品非常重视，在发布会中，Koei社长襟川惠子、"《DQ》之父"堀井雄二等高层都到场发表讲话。Koei表示，《奥浦娜》的目标销量为100万套！

《奥浦娜》是一款"温暖心灵的游戏"，游戏主角奥浦娜是维护宇宙治安的勇士"宇宙守护者"的儿子，在一次全家人的宇宙之旅中，奥浦娜的父母身受重伤，弟弟与妹妹也不知去向。被困在"滚滚大陆"的奥浦娜一边以当地居民的身分生活，一边开始了寻找亲人的冒险旅途。为了生活，奥浦娜要承接各种工作，例如服务员、救生员、侦探等，通过20多种工作的磨练逐渐成长，并加深与NPC的关系，探索新领域。本作采用了传统RPG的游戏方式，敌人是150多种由陨石带来的"Dark Rogue"。

《奥浦娜》的战斗系统围绕奥浦娜头上的能量球，战斗中使用投掷能量球的方式攻击敌人，而投掷的操作可以用Wii手柄的动作感应功能实现，能量球的飞行轨道也可以由玩家控制。玩家还可以使用类似魔法的"原力"进行战斗。



事件

英国警方整装待发维护PS3首发

欧版PS3首发导致英国警方高度紧张

PS3在日本和美国各地的首发都出现混乱局面，甚至出现多起枪击事件，有鉴于此，英国部分地区警方呼吁3月23日欧版PS3的首发不要在午夜举办。

PS3在英国的首发活动中心是伦敦牛津大街的Virgin Megastores旗舰店，当地警方表示，如果索尼坚持选择午夜为PS3首发时间，他们将会出动大批警力维持秩序，确保人们在购买过程和带着PS3回家的路途中的安全。英国各地警方对于PS3的首发可谓高度紧张，纷纷呼吁SCE和零售商选择清晨举办首发活动。警方已经与下议院商议出台多套方案保障消费者的人身安全。

为了响应警方的号召，英国一些著名的游戏零售商已经决定将首发时间改为清晨。HMV表示将于3月23日上午7：30在牛津大街旗舰店举办首发活动，并且此次活动将会与世嘉合作，前150名购买PS3的玩家将会获得一张《VR网球3》，HMV还将在店内广设该作的试玩机，并且举办多个相关促销活动。HMV发言人表示，他们原本计划在全国各地的50家分店举办午夜首卖会，主要原因是"响应当前局势"。而选择7：30这个时间刚好可以赶上地铁和公交车，能够吸引更多购买者。不过这位发言人的另外一句话则耐人寻味，他说："之前我们已经举办了多场成功的午夜首卖会，例如Wii和《魔兽世界：燃烧的远征》，除非能够比这些首卖会更加火爆，否则我们宁愿不办。"言下之意似乎是担心PS3首卖会人气不足。

流言板

X360《最终幻想14》？

Square Enix的"《最终幻想》系列"一直采用双开发组并行运作的制作方式，例如在开发《最终幻想Ⅹ》时，《最终幻想Ⅻ》就已经在初步规划中，而《最终幻想XIII》虽然目前刚刚处于初期研发阶段，但《最终幻想14》可能已经有相关计划。日本方面的消息显示，《最终幻想14》可能将会是一款网络游戏，而对应平台可能会是X360。这则消息据称来自Square Enix的某管理人员，此人表示X360最适合网络游戏，因此较适合《最终幻想14》。此外，《最终幻想14》与《最终幻想XIII》之间的发售间隔时期可能只有一年，因此如果《最终幻想XIII》发售时间为2008年，那么《最终幻想14》可能将于2009年发售。

Square Enix早已暗示MMORPG版《最终幻想》新作正在开发中，虽然X360在日本成不了大气候，但在欧美实力强劲，而《FF》的国际影响力巨大，因此选择在网络服务完善的X360上推出仍然有很高的可行性，不过更有可能的情况是该作同时推出PS3和X360版。



可信度 ★★☆☆☆

X360《皇牌空战》？

国外Xboxic网站最近报道了一则劲爆传闻，美国最大的影视租赁连锁店BlockBuster的一位员工透露NBGI将会在X360上推出三款大作。这名员工用手机拍下了电脑存货系统显示的几款新作名，其中赫然包括《块魂》和《皇牌空战》的X360版新作，其中《块魂》X360版全名为《美丽的块魂》(Beautiful Katamari Damacy)，与之前NBGI已经注册的商标名相同，而《皇牌空战》则是系列正统续作，因为其定名为《皇牌空战6》(副标题未明)。这两款游戏都将于秋季发售。

可信度 ★★★☆☆

本期关注数字

500 0000

《日本经济新闻》报道，截至2月底PSP在日本国内销量终于突破500万大关，虽然这个数字仅仅是NDS的三分之一，但PSP毕竟是索尼的第一部掌机，SCE特别强调：PSP的普及速度与全球销量过亿的PS相同。《日经》报道目前PSP的软件开发力度正在不断提升，PSP将开始正式进入普及期。



400 0000

微软日前向媒体透露，X360第一大作《战争机器》目前全球销量已经突破400万套，销售速度远远超过了当年的《光环》。《战争机器》制作人CliffyB曾表示该作目标销量为600～800万套，从《战争机器》目前的销售情况来看，其最终销量突破600万套相信并非难事。目前X360在北美的软硬件销售情况均十分理想，尤其是软件的销售非常令人满意，微软透露的数据显示，X360在北美的软硬件销量比例为4.6：1。



835 0000

经过多年的发展，《胜利十一人》(WE)不仅在口碑上早已超越《FIFA》，在销量上也终于开始赶超《FIFA》。Konami宣布，2006年内，《WE》的几款新作总出货量达到了835万套，成为Konami最重要的经济支柱。《WE》近年来一直在稳步发展，其2002年总出货量为435万套，2003年为460万、2004年为580万、2005年为708万。



新闻短波

PS3中文化

台湾PS总经销讯源国际最近透露，将于3月底放出的PS3最新版系统软件将正式支持繁体中文显示与输入，并且加入中文拼音输入法，PS3的网络商店"PS Store"的内容也将会中文化。此外，原本就已经支持BIG5编码中文显示的浏览器将会增加显示尺寸变更功能。

除了界面中文化外，此次系统软件更新最让人关注的地方在于加入后台下载功能，不过也有消息指出此次新增的后台下载功能只能在多媒体任务列表模式下运行，进入游戏时仍然会强制暂停下载。

《FFXIII》遥遥无期

《最终幻想XIII》主要制作人之一桥本



真司日前向媒体确认，《最终幻想XIII》今年内肯定无法推出，该作目前仍然处于基础开发阶段，其所使用的WHITE引擎技术仍未完善。

《虚幻竞技场3》对应六轴



Epic Games的"虚幻引擎3"大作第二弹《虚幻竞技场3》将于年内在PS3上推出，该作在GDC2007上首次公开了内部试玩DEMO。从目前得到的消息，《虚幻竞技场3》将会对应PS3六轴手柄的动作感应功能，并且Epic Games方面表示玩家可以为PS3接上键盘鼠标进行操作。

X720开发中

微软互动娱乐商业部副总裁彼得·摩尔最近在《EGM》杂志的采访中表示，微软已经着手开发下一代游戏机，该主机预计将于2011年期间推出，而X360的生命周期将延续至2012年。

SEEDS投靠微软

由三上真司、稻叶敦志、神谷英树等前四叶草工作室核心人员成立的SEEDS公司目前又有新举动。据报道，目前该公司已经着手开发X360游戏，SEEDS很可能将会成为微软在日本扶持的又一颗重要棋子。

《战争机器》PC版

Epic Games日前确认，全球销量超过400万套的X360超大作《战争机器》将会推出PC版。不过PC版《战争机器》可能不会在2008年4月之前推出，因为该财年Epic Games的重点是《虚幻竞技场3》等几款新作。

Wii目标已实现

任天堂欧洲分公司市场部主管Laurent Fischer日前在媒体的采访中表示，去年制定的2007年3月底之前出货600万台Wii的目标已经实现，并且目前出货的大多数Wii都已经卖出。实际上，目前Wii仍然处于供不应求的状态，Fischer表示任天堂正尽全力提高Wii的生产能力。

名制作人集结《宝岛Z》

Capcom日前宣布将会在Wii上推出一款"新感觉思考冒险游戏"《宝岛Z》(暂名)，该作制作阵容相当强大，其制作人是《极魔界村》的竹下博信，开发指导是《生化危机 逃出生天》的佐佐木荣一郎。游戏讲述见习海盗扎克探索宝藏的故事，玩家的目标是在宝岛揭开各种谜题，寻找传说中的宝藏。玩家要充分利用Wii手柄的动作感应功能解谜。本作预计将于秋季发售。



X360《鬼泣4》公布

3月20日，本刊截稿当日，Capcom闪电宣布《鬼泣4》将不再是PS3独占游戏，而是将同时推出PS3/X360/PC版，具体发售时间未定。此举将对PS3的发展造成重大打击，关于本事件的详情，请关注本刊下期的后续报道。

本期新闻综述

本月业界声音

"Wii是一坨屎！"

EA的《孢子》是一款曾在E3展技压群雄、摘得最佳游戏桂冠的大作，在今年的GDC展上，该作开发者之一Chris Hecker发表惊人言论，令业界为之哗然。Hecker以"Wii是一坨屎！"(Wii is a piece of shit)作为其演讲的开场白。Hecker说Wii机能极端低下，只是两坨NGC堆在一起。Hecker



▲在GDC2007上的Chris Hecker。

不仅抨击了Wii，还将矛头直指任天堂，他说："我实在搞不明白，任天堂拿出一堆屎一样的游戏却把它当艺术品！"。

Hecker的此番激进言论引起了任天堂迷的公愤，或许是由于任天堂以及EA方面施加压力，在随后的一场演讲中Hecker改口说："我觉得Wii不是一坨屎。"Hecker解释说，之前的言论只不过是开个玩笑，谁料玩笑开过了头。Hecker还说，任天堂将游戏往新的方向引导的努力值得肯定，"否定他们的一切只为博得观众一笑实在是不厚道、不客观"。最后Hecker再次强调，所有言论只是代表他个人，EA对Wii是非常支持的。

"PS3喂不饱《GTA4》"

之前曾有消息称，PS3丧失《GTA4》独占权是因为"索尼太傲慢"，不过最近SCE全球制作室总裁菲尔·哈里森表示，真正的原因是"PS3喂不饱《GTA4》"。哈里森说："我觉得PS3的装机量不足以支撑Rockstar在《GTA4》上面的投资。"哈里森最善于鼓吹SCE与PS3的强大，这种自谦的言论十分罕见，也体现索尼对于PS3确实是底气不足。

稻船敬二的"风凉话"

以三上真司为代表的数位知名制作人相继离开Capcom后，稻船敬二已经成为Capcom声望最高的游戏制作人之一，最近稻船敬二在游戏开发者大会中谈到了对四叶草工作室解散的看法。稻船敬二说："我清楚如果在媒体面前评论此事(指四叶草解散一事)可能会给自己招来麻烦，但我要强调的是游戏不是艺术品，而是一种商品，如果我们做游戏的人把游戏当成艺术品来看的话，那结果就是……"稻船敬二表示，游戏是一种普通消费品，制作人在游戏开发的过程中必须首先注意到这一点，《大神》和《红侠乔伊》本身很优秀，但作为游戏制作人的工作却是失败的，因为"制作人首先要确保游戏开发质量，然后还要再想办法把游戏推销出去"。



最后稻船敬二说："制作人必须考虑如何让优秀的作品尽可能地为玩家所了解和接受，关键问题是要把游戏卖出去。而(四叶草)制作人显然没有完成这项任务。Capcom当初曾表示过要为四叶草推销游戏，但被拒绝了……优秀的开发导演也许并不少见，但如果没有优秀的制作人作为保障的话游戏就没有销路，我认为四叶草(解散)的例子很能说明问题。"

本月市场观察

36.5%成年网民玩电视游戏

著名市调机构尼尔森发布的研究报告显示，美国36.5%的成年网民拥有家用机，15.9%拥有掌机。在拥有游戏机的网民中，有71%为已婚，66%已经至少有一个孩子。

尼尔森还发布了三大主机商官方网站的流量统计。Nintendo.com的月访客流量从2006年1月的85.6万暴增到2007年1月的160万，增幅高达91%；Xbox.com流量从82.7万增加到120万，增幅为47%；PlayStation.com访客数量微降8%，从110万减少到100万。另外，尼尔森的数据还显示Bestbuy.com 90%的访客拥有游戏机，Amazon.com的访客有89%拥有游戏机，GameStop.com为88%。



Xbox LIVE目标提前完成

微软于3月上旬宣布，Xbox LIVE的会员数目前已经正式突破600万人。去年E3展比尔·盖茨曾经宣布计划于2007年6月末让Xbox LIVE会员数突破600万，这一目标之所以能够提前4个月完成，应在很大程度上归功于《战争机器》的强大带动作用。

据微软统计，自2002年11月开通以来，玩家在Xbox LIVE中的总游戏时间长达23亿小时，相当于26万年，销售的微软点数多达50亿点。

Xbox LIVE全球联机游戏排行榜

1	光环2
2	战争机器
3	Hexic HD
4	使命召唤2
5	幽灵行动 尖锋战士
6	使命召唤3
7	上古卷轴Ⅳ：湮灭
8	哥谭赛车计划3
9	彩虹六号 维加斯
10	完美黑暗 零

(上表为通过X360联机的游戏)

日本游戏周间销量排行榜 GAMES TOP10

栏目主持：晴天

★2007年3月5日～2007年3月11日

1 耀西岛 DS　NDS

ヨッシーアイランドDS

■Nintendo■2007年3月8日发售■ACT■4800日元■上周排位：－



一款走可爱路线的2D横版过关游戏，游戏中玩家必须与耀西背上的马里奥等任天堂经典角色进行配合，发动"冲刺"、"远距离跳跃"等具备各种效果的特技动作后才能顺利发现新的道路，游戏的整体难度不高，支持联机功能的迷你游戏很适合与好友同乐。

本周：303 114套　累计：303 114套

2 怪物猎人 携带版 2nd　PSP

モンスターハンターポータブル 2nd

■Capcom■2007年2月22日发售■ACT■4980日元■上周排位：3



将网络游戏的特性进行巧妙融合的本作耐玩程度相当高，虽然单人模式无法获得高级的材料，但是却能帮助玩家很好地熟悉各种怪物的攻击方式，以便在联机模式下能够与队友进行更好的配合，随着官方不定期放出的各种任务，本作的热销势必会一直持续下去。

本周：93 099套　累计：936 231套

排名	游戏名	资料	销量	机种
3	莱顿教授与不可思议的小镇 レイトン教授と不思议な町	■LEVEL-5■2007年2月15日发售 ■AVG■4800日元■上周排位：5	◆本周 33957套 ◆累计 220673套	NDS

4 喧哗番长2 全灭　PS2

喧哗番长2 フルスロットル

■Spike■2007年3月8日发售■A・AVG■6800日元■上周排位：－



游戏以主人公武田智意外地被卷入了集合了最强男子的"极东联合"和拥有最大势力范围的"东关狂走联合"之间的争斗为切入点，为我们描述了一段少年的成长史。游戏中特有的350种以上"喧哗技"和相当于前作5倍大小的地图是游戏最大的亮点。

本周：42 131套　累计：42 131套

排名	游戏名	资料	销量	机种
5	超级机器人大战 W スーパーロボット大战W	■Banpresto■2007年3月1日发售 ■S・RPG■5800日元■上周排位：2	◆本周 36310套 ◆累计 175620套	NDS
6	Wii Sports Wii スポーツ	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■SPG■4800日元■上周排位：4	◆本周 35298套 ◆累计 1165674套	Wii
7	高达无双 ガンダム无双	■NBGI■2007年3月1日发售 ■ACT■7800日元■上周排位：1	◆本周 31145套 ◆累计 201869套	PS3
8	勇者斗恶龙怪物篇 Joker ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー	■Square Enix■2006年12月28日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：8	◆本周 26452套 ◆累计 1228264套	NDS
9	第一次的 Wii はじめてのWiiパック	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：6	◆本周 26340套 ◆累计 1002628套	Wii
10	更能锻炼大脑的成人 DS 训练 东北大学未来科学技术共同研究センター川岛隆太教授监修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング	■Nintendo■2005年12月29日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：10	◆本周 20716套 ◆累计 4060566套	NDS

《怪物猎人 携带版 2nd》无疑是今年PSP上最具号召力的游戏软件，根据截稿之前得到的最新统计信息，本作只用了不到1个月的时间就顺利地突破了百万大关，相信今年在榜中还会多次看到它的身影。《莱顿教授与不可思议的小镇》虽然是一款以解谜为主的游戏，但精美的画面和充满趣味的情节却为它赢得了更多的支持，看来这势必也将成为"脑白金软件"值得借鉴的经验，用多变的形式才能吸引到更多的玩家。

★2007年2月26日～2007年3月4日

1 高达无双　PS3

ガンダム无双

■NBGI■2007年3月1日发售■ACT■7800日元■上周排位：－



亲身体验过本作的玩家都给予了较高的评价，华丽而流畅的画面也充分显示出了PS3在画面表现上的非凡实力。除了基本的战斗方式继承了"《无双》系列"的爽快感以外，结合高达中不同机体的性能所出现的"装载零件"、"更换机师"等要素也保证了游戏的耐玩度。

本周：170 725套　累计：170 725套

2 超级机器人大战 W　NDS

スーパーロボット大战W

■Banpresto■2007年3月1日发售■S・RPG■5800日元■上周排位：－



本作中包含了《机动战士高达SEED ASTRAY》在内，共19部相关作品中登场的机体，而且将每个作品串联起来的原创剧情也是一大魅力所在，体贴的触摸屏操作也让玩家可以只用触控笔来完成游戏中无论是战斗还是改造机体时几乎所有的操作。

本周：139 311套　累计：139 311套

排名	游戏名	资料	销量	机种
3	怪物猎人 携带版 2nd モンスターハンターポータブル 2nd	■Capcom■2007年2月22日发售 ■ACT■4980日元■上周排位：1	◆本周 137851套 ◆累计 843132套	PSP
4	Wii Sports Wii スポーツ	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■SPG■4800日元■上周排位：6	◆本周 39639套 ◆累计 1130376套	Wii
5	莱顿教授与不可思议的小镇 レイトン教授と不思议な町	■LEVEL-5■2007年2月15日发售 ■AVG■4800日元■上周排位：5	◆本周 33957套 ◆累计 220673套	NDS
6	第一次的 Wii はじめてのWiiパック	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：9	◆本周 31702套 ◆累计 976288套	Wii

7 右脑达人 爽解！找碴博物馆2　NDS

右脑の达人 爽解！まちがいミュージアム2

■NBGI■2007年3月1日发售■PUZ■3800日元■上周排位：－



作为NDS上难得的"找碴类游戏"，本作在爽解模式中增加的"移动式找碴"、"探照灯"等游戏方式和全解模式中的刁钻错误，即便是玩过前作的玩家也会感叹游戏难度的全面提升，最大支持4人的联机模式很有挑战性，主要是判断分数的标准设置得比较严格。

本周：28 495套　累计：28 495套

排名	游戏名	资料	销量	机种
8	勇者斗恶龙怪物篇 Joker ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー	■Square Enix■2006年12月28日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：8	◆本周 27236套 ◆累计 1201812套	NDS
9	新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ	■Nintendo■2006年5月25日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：－	◆本周 24545套 ◆累计 4193532套	NDS
10	更能锻炼大脑的成人 DS 训练 东北大学未来科学技术共同研究センター川岛隆太教授监修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング	■Nintendo■2005年12月29日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：－	◆本周 22854套 ◆累计 4039850套	NDS

PS3上众多玩家翘首以盼的第二款高达作品《高达无双》的发售终于一扫之前PS3的颓势，让以前每周只维持在2万左右的硬件销量有了明显的增长，本作首发的第一周就达到了4万以上的实际销量。NDS和Wii软件仍然抢手，新作《超级机器人大战W》虽然其他方面表现不俗，但是缺乏语音的设定还是对销量造成了一定影响。PSP方面目前主要靠《怪物猎人 携带版 2nd》拉拢人气，硬件的累计销量仍然位列前三。

数字飚榜

只要无双总相宜？



▲虽然《无双大蛇》剧情已经脱离了历史本身，但是战斗系统的魅力仍然能吸引FANS为其埋单。

以开发历史题材战略游戏而闻名的光荣(KOEI)公司对于很多玩家来说一定不会陌生，不过自从2000年8月3日发售第一款《真・三国无双》开始，这个结合了三国历史的动作游戏似乎在一夜之间就成为了该公司的另一个代名词，而尝到甜头的光荣也在这个系列的原始创意中找到了一个绝佳的商机，所以之后陆续推出的"《战国无双》系列"等作品也受到了大量玩家的追捧。虽然"《无双》系列"中多少都存在着一些戏说成分，但是对历史人物和事件的刻画却毫不含糊，甚至你还可以将它当作一个微缩的历史教材，在游戏中体验杀敌快感的同时，也能获得更多关于历史的知识。

今年年初在PS3上震撼登场的《高达无双》和即将在PS2上登场《无双大蛇》无疑是对于"《无双》系列"潜在价值的深度挖掘，甚至很多玩家还半开玩笑地说"只要游戏中存在多个势力，旗下又有众多的个性角色，那么光荣就有能力将它制作成新的无双"。《高达无双》首周17万的销量或许和其他"《无双》系列"作品相比还略有差距，但它绝对为促进日本地区PS3销量立下了汗马功劳，现在就让我们在对《无双大蛇》的前景进行猜想之前，一起来看看时至今日，所有"《无双》系列"所创造的销售成绩吧。

《无双》系列PS2版发售年表

游戏名称	发行时间	首周销量	累计销量
真・三国无双	2000.8.3	164 427套	330 772套
真・三国无双2	2001.9.20	240 980套	1 042 819套
真・三国无双2 猛将传	2002.8.29	284 789套	727 488套
真・三国无双3	2003.2.27	723 127套	1 197 349套
真・三国无双3 猛将传	2003.9.25	265 489套	531 303套
战国无双	2004.2.11	620 893套	1 024 253套
真・三国无双3 帝国	2004.3.18	153 045套	316 783套
战国无双 猛将传	2004.9.16	190 358套	375 694套
真・三国无双4	2005.2.24	560 733套	893 022套
真・三国无双4 猛将传	2005.9.15	196 356套	337 619套
战国无双2	2006.2.24	301 044套	543 132套
真・三国无双4 帝国	2006.3.23	53 542套	102 551套
战国无双2 猛将传	2006.11.16	89 805套	147 105套

注：以上数据为日本地区销量且不包括系列推出的PC版和PSP版。

2007日本主机销量榜

HARDWARE >>>

※总销量统计起始日期为2007年1月1日

名次	机种	总销量	3月5日～3月11日	2月26日～3月4日
1	NDSL	1 596 888台	108 512台	111 814台
2	Wii	911 687台	44 495台	57 972台
3	PSP	594 664台	56 175台	66 156台
4	PS3	294 840台	32 115台	44 000台
5	PS2	210 632台	14 585台	15 364台
6	X360	68 722台	3 333台	3 379台
7	GBM	12 722台	812台	805台
8	GBA SP	12 274台	679台	738台
9	NGC	4 672台	240台	303台
10	NDS	1 077台	119台	112台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

欧美 GAMES 游戏排行榜 TOP 10

关注欧美劲爆新作　掌握游戏流行趋势

美国租赁榜

★统计日期 2007年3月6日～3月12日

本期	游戏名	厂商名・发售日・类型	机种
1	幽灵行动 尖峰战士2 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft 2007年3月6日 FPS	X360



本作采用了前作的图象引擎，游戏画面的逼真程度配合上烘托气氛的各种音效，绝对会让玩家感受到亲临墨西哥南部边境战场的震撼。在每个关卡中随着时间的流逝，玩家可以感受到周遭环境的变化，并采取相应的措施来有效打击敌人，同伴的AI也有明显提高，以充分发挥他们在游戏中的辅助作用。

本期	游戏名	厂商名	发售日	类型	机种
2	纽约街头教父：偶像 Def Jam:Icon	EA	2007年3月6日	ACT	X360
3	机车风暴 MotorStorm	SCEA	2007年3月6日	RAC	PS3
4	失落的星球：极点危机 Lost Planet:Extreme Condition	Capcom	2007年1月12日	ACT	X360
5	除暴战警 Crackdown	Microsoft	2007年2月20日	FPS	X360
6	SSX Blur SSX Blur	EA	2007年2月27日	SPG	Wii
7	使命召唤3 Call of Duty 3	Activision	2006年11月7日	FPS	X360
8	NBA街头篮球 主场 NBA Street Homecourt	EA	2007年2月20日	SPG	X360
9	战争机器 Gears of War	Microsoft	2006年11月7日	ACT	X360
10	中途岛之战 Battlestations:Midway	Eidos Interactive	2007年1月30日	SLG	X360

英国销量榜

★统计日期 2007年3月4日～2007年3月10日

本期	游戏名	厂商名	发售日	类型	机种
1	幽灵行动 尖峰战士2 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	2007年3月9日	FPS	X360
2	最终幻想XII Final Fantasy XII	Square Enix	2007年2月23日	RPG	PS2
3	横行霸道：罪都故事 Grand Theft Auto:Vice City Stories	Rockstar Games	2007年3月9日	ACT	PS2
4	索尼克与秘密指环 Sonic and the Secret Rings	SEGA	2007年3月2日	ACT	Wii



"速度至上"一直都是"《索尼克》系列"带给玩家最大的快感，而本作充分结合Wii手柄的操作方式则带给了新老玩家不一样的感受。除了传统的游戏关卡外，游戏中的收集要素也相当丰富，这样即使反复挑战同一关卡也不会感觉枯燥，大量适合与好友同玩的迷你游戏也是本作的另一卖点。

本期	游戏名	厂商名	发售日	类型	机种
5	除暴战警 Crackdown	Microsoft	2007年2月23日	FPS	X360
6	模拟人生2：四季生活 The Sim 2 Seasons	EA	2007年3月2日	SLG	PC
7	FIFA 07 FIFA 07	EA	2006年9月29日	SPG	PS2
8	职业进化足球2007 Pro Evolution Soccer 2007	Konami	2006年10月27日	SPG	X360
9	锻炼大脑的成人DS训练 Brain Age:Train Your Brain in Minutes a Day	Nintendo	2006年6月9日	ETC	NDS
10	模拟人生2 The Sim 2	EA	2004年9月17日	SLG	PC

THE BATTLE WITHIN

文 星夜
美编 NINA



黑暗之力觉醒！

根据同名电影改编的《蜘蛛侠》是Activision有史以来最畅销的游戏，其系列第一作销量超过800万套，第二作也创造了将近500万套的销售佳绩。今年5月《蜘蛛侠3》的风暴即将到来，Activision为了再现辉煌为跨平台的游戏版《蜘蛛侠3》投入了超过3000万美元的预算，这是Activision创立以来规模最庞大的游戏开发项目！

蜘蛛侠 3	Activision/Treyarch		ACT
多机种	Spider–Man 3		美版
	2007年5月4日	1人	售价未定
	对应平台为PS3、X360、Wii、PS2、PSP、NDS、GBA，以下游戏图来自PS3及X360版。		

蜘蛛侠3



黑蜘蛛登场！

十条剧情主线

《蜘蛛侠3》的剧情与电影版相同，这次蜘蛛侠将对抗两位新对手——沙人和新一代绿魔。蜘蛛侠得知弗林特·马克与他叔叔的死有关，而这位小贼因为一起意外事故变成了沙人。新一代绿恶魔哈瑞·奥斯本则是一代《蜘蛛侠》中的绿恶魔诺曼的儿子，他原本是蜘蛛侠的好友，父亲死后，哈瑞发誓复仇，因此穿上了父亲的装备成为新一代绿恶魔。但蜘蛛侠最大的敌人并非来自外部，而是来自自身——一种神秘的粘性浆液让蜘蛛侠拥有了黑暗力量，却也改变了他的思想与行为，觉醒的黑暗之力成为蜘蛛侠最大的敌人！

除了忠于电影剧情外，《蜘蛛侠3》还将加入多条剧情支线，根据玩家的选择，游戏中会有10种剧情发展，除了电影的内容外，也会有专门为游戏设计的强大BOSS级角色。从游戏一开始，整个世界就是为玩家而开放的，玩家可以自由行动。如果玩家完成了所有的支线任务，将会获得不少令人惊喜的隐藏内容。

Spider-Man and all related characters: TM & © 2007 Marvel Characters, Inc. Spider-Man 3, the Movie: ©2007 Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved. Game elements: ©2007 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing Inc. All rights reserved.

20英里地下隧道

《蜘蛛侠3》的PS3和X360版最高支持720p解析度，PS3版对应六轴感应功能，Wii支持480p，并采用了独特的动作感应操作方式。在画面上，蜘蛛侠在游戏中的人物建模非常精细，不过最具视觉冲击力的还是让玩家尽收眼底的纽约曼哈顿高楼群，并且开发组Treyarch还创造了总长度达20英里的地下隧道和下水道让玩家探索。虽然室内场景似乎不适合蜘蛛侠，但Treyarch对这些场景进行了特殊处理，使其空间大于现实情况，让蜘蛛侠的能力有更大的发挥空间。

▼本作同时也会加入更多的室内战斗部分。





▲极远的场景可视距离将会大大增强视觉冲击力。

3D城市地图



在一个摩天大楼林立的巨型都市里，传统的2D地图已经无法起到指引作用，因此本作设计了3D的城市地图，玩家可以调出3D地图查看整个城市的状况，地图上用各种图标表示玩家可以参与的事件以及发生地。玩家可以在地图上想要前往的地方做个标记，然后跟随箭头的指引径直前往。地图的另外一个重要作用是查看城市的犯罪情况，在地图上红色加亮的地区为犯罪事件高发区，玩家可以前往这些地区维持秩序，也可以放任不理。不过游戏中有"市民满意度"(简称CSI)的概念，如果放任犯罪，CSI值就会降低，蜘蛛侠的公众拥护度也随之降低。

黑蜘蛛之怒

由于本作出现了蜘蛛侠的黑衣形态，因此也增加了在这种形态下使用的全新动作和招式。黑衣蜘蛛侠将会用更具进攻性的方式对付罪犯，虽然其动作与红衣状态差别不大，但力量明显提升，并且加入了怒槽(类似于红衣状态的超级槽)，攻击或使用连续技都可积累怒槽，玩家也可以手动按键蓄气，怒槽蓄满后即可发动大破坏力的技能。蜘蛛侠的蜘蛛感应能力将会在追踪敌人时大显神威，按LR键可以从通常视点进入蜘蛛视点，这时场景变为灰色，而敌人呈亮红色。

黑衣蜘蛛侠大战沙人！



真正的互动电影



为了增强游戏的演出性，本作加入了类似于《战神》的互动片段，Treyarch将该系统称为"Cineractive"，即"互动电影"。这种具有刺激性和视觉冲击力的互动片段将成为剧情推进的重要方式。例如在目前公开的DEMO中可以看到蜘蛛侠与新增敌人"蝎子"的对决。这个片段来自本作的一个分支剧情，围绕一家名为Mechabiocon的公司，该公司拥有能够控制意识的技术，并派出蝎子执行破坏任务。除了与蝎子的战斗外，这个片段还包含了与蝎子在高楼群间追逐竞速的场面。

◀未穿蜘蛛侠战衣的彼得·帕克与绿恶魔的空中战斗，这是"《蜘蛛侠》系列"游戏中帕克首次脱下战衣。



触摸无双新纪元

虽然NDS版《真·三国无双》公布的时间已经超过两年，但是除了几张图之外一直没有任何实质性内容。就在大家对此表示万分怀疑时，光荣这次终于拿出来大量新情报。其中最有价值的一点，莫过于游戏已不再是原来公开的纯2D画面。4月5日离现在已经没有多少天了，下面就让我们来浏览一下NDS版的特色吧！

文 纱迦 美编 NINA

真·三国无双DS 斗士之战	Koei	ACT
NDS 真·三国无双 DS Fighter's Battle		日版
预定 2007 年 4 月 5 日	1－3 人	4800 日元
对应周边未定		

NDS版概述

本作依然秉承系列一贯的“一骑当千”主旨。采用3D画面之后，以NDS的机能能做到什么地步让玩家颇为在意。官方表示在战场上最多可以同时与20名敌人交手，充分体验爽快砍杀的感觉。如果能做到这一点而又没有什么拖慢延迟的话，应该还是很不错的。

针对掌机游戏便携的特色，游戏中的关卡被分为众多据点，而最终目的是要占领对方的本阵。在进攻敌方本阵之前，必须将进程上的据点一一攻破，这样才能继续前进。而据点的类型有很多种，包括可以提升我方能力的武器库、可以恢复体力的粮仓等等。玩家要审时度势，不可一味贪快冒进。

武将卡



武将卡是本作的原创要素。游戏中我方武将会以Q版造型的人物卡片形式出现，战斗前玩家必须用手上的武将卡编成牌组并设定军团名称。不同的武将卡具有不同的效果，包括提升能力、妨碍敌人、加强据点等等。游戏中出现的武将卡数量超过100张，而且各卡片在反复使用后还会升级，这绝对是一个相当有深度的系统。（光荣版《三国志大战》？）

妨碍轮盘



这个名为妨碍轮盘（“お邪魔スロット”）的系统相当重要，不动一刀一剑，就能打得敌人丢盔弃甲。战斗中只要收集打倒敌人后掉落的金钱，就可以用来发动妨碍轮盘。妨碍轮盘产生的效果非常多，目前已知的有：寒波到来（提升我方士兵能力，且让敌人不能动弹）、大地振动（引发大地震）、暗云召唤（敌人看不清目标）等等。妨碍轮盘在紧要关头（如BOSS战中），是极为有用的技巧。

联机对战



◀游戏的画面确实惨了一点儿，或许纯2D是个更好的选择？

如今联机对战已经成为掌机游戏的标准配置，本作当然也不例外。除了可以和电脑勾心斗角之外，玩家还可以借助WI-FI进行最多3人的对战。对战方式可以是三分天下式的天下混战，也可以是吴蜀抗魏式的2对1。在对战中玩家的武将卡如何组合，将是取胜的一大关键。而胜利者更是可以拿走失败者的1张武将卡作为奖励。

原创角色

《真·三国无双》里的角色永远是魅力十足的，不过在本作中玩家要操作的却是3名原创角色：朱雀、青龙、玄武。这3名原创角色的武器和能力各有千秋，玩家可以通过他们来率领群雄征战中原。而游戏中的关卡则完全忠于史实，共有虎牢关、赤壁等12个战场登场。虽然数量不多，但各大战场都很有特色，不但有声势浩大的连环船队，还有结冰滑溜的洞窟、机关重重的古城等等。



◀各种特技的效果颇为夸张，不知人多时会不会造成严重延迟呢？

朱雀



原创角色之一。看起来貌似和孙策颇为相像，也是近战型角色，武器是笼手。

青龙



帅气冷酷的原创角色。以居合拔刀术为主的他，看起来是颇为厉害的角色。

玄武



一看就知道是一名力量型的原创角色。用起来难度比较大，上级者向。

©2007 KOEI Co.,Ltd.All rights reserved.

DRAGON QUEST SWORDS

ドラゴンクエストソード





Square Enix曾出过一款特殊的游戏《勇者斗恶龙 剑神》（以下将《勇者斗恶龙》简称为《DQ》），那是一个专有平台，玩家挥舞着手中的剑与屏幕上出现的敌人进行战斗。而在Wii上市之后，新颖的玩法自然成了各个游戏厂商开发的对象，于是这款《勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔》出现在了我们面前。利用Wii的遥控手柄，玩家可以轻松地挥舞手中的“剑”和“盾”做出劈砍、盾防等动作，另外游戏中还有必杀技的设定。怎么样，看到这些你是不是已经蠢蠢欲动了呢？





文 邪魔天使　美编 菲菲

勇者斗恶龙 神剑 假面女王与镜之塔	Square Enix	A·RPG
Wii ドラゴンクエスト ソード 仮面の女王と鏡の塔		日版
预定2007年春	1人	售价未定
对应周边未定		



我们都知道“《DQ》系列”一贯都是没有语音的，但在这款《假面女王和镜之塔》中却请来了人气演员为里面的角色配音。语音的加入会更好地表现整个故事和人物的性格，也让游戏的代入感更强。有了语音后战斗的临场感会增加不少，而且角色的台词还会随着情况优劣进行变更，可见本作的语音是非常丰富的。

必杀技的出法

作为一款《DQ》游戏，必杀技自然是少不了的，游戏中有许多必杀技。比如“稻妻雷光斩”就是先把遥控手柄拿过头顶转圈蓄力，然后一个猛劈。当然，游戏中的必杀技出法并不是只有一种，随着技的不同玩家要做的动作是不一样的。



▲在要使用必杀技的时候画面左下方会提示此时玩家应该用怎样的动作，画面中的这个必杀技需要玩家像忍者一样逆手持遥控手柄并将其举过头顶，接下来就是一个猛向地面插下去的动作。

战斗中时刻注意画面左下方的剑槽



◀蓄好力后向地面做出一个猛插的动作就可以发动必杀技，该必杀技的效果是无数雷光将敌人包围给予打击，如果是弱小的敌人可能会一击必杀。

高举利剑发动必杀！

▶战斗时随着时间的推移画面上左下方的那条剑形状的槽会渐渐增加，当蓄到100%时就可以发动必杀技。





▲必杀技发动进入关键时刻，高举Wii的遥控手柄并来回摆动蓄力，如果为了迎合此情景自己再发出个大喝，很有身临其境的感觉。



鲍德：曾经被称为“英雄”的男人，右手是义肢。现在已经不用剑的他改修魔法，游戏中他会用强力的魔法成为主人公的强力后盾。

赛缇娅：赛缇娅曾经是城里的僧侣，利用超强的回复咒文支援着主人公，有了她，就不用怕路上遇到强敌了。

迪恩：本作舞台“阿尔索德王国”的王子，使用基础的攻击和回复魔法，属于神官系角色。同样的，他也是主人公的强力同伴之一。



语音加入！

©2007 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/GENIUS SONORITY INC./SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.

新作短波 FIRST LOOK

汲取更丰富的游戏信息 开拓你的游戏视界

主持人语

在制作本期“新作短波”的时候笔者是到了做完才发现NDS游戏居然有这么多。不过就目前是次世代交替的时候那就不难理解了，而且这些预计推出的NDS游戏还是值得我们去小小期待一下的。其中最让笔者感兴趣的就是《莱顿教授与恶魔之箱》和《元素怪兽》了，前者的前作就很有趣，谜题也很有新意；后者的卡片又是那么吸引人，只是希望其卡片的清晰程度稍微好点。

这段时间一直沉浸在《战神 II》的爽快中，游戏的素质的确没得说，能够在PS2末期玩到这样高品质的游戏也是玩家的一种幸福吧。

梦幻之星 宇宙 伊鲁米纳斯的野望

新的领域，新的宇宙冒险

也许许多玩家认为这款《伊鲁米纳斯的野望》是原来版本的资料片，但现在SEGA已声明该作是《梦幻之星 宇宙》的续作，游戏中加入了许多新区域、新武器等新要素，而下线的故事模式和在线的网上模式依旧存在。另外，运行本作并不需要与《梦幻之星 宇宙》联动。

极具魅力的新要素

《伊鲁米纳斯的野望》中不论是下线模式还是在线模式都增加了许多新要素，下面就让我们来看看都有哪些让人兴奋的新东西。

新武器

前作中的武器有23种，本作中还会有新种类的武器追加，有的外形很拉风，有的则非常可爱，对于一款网络游戏而言，史诗级的武器的确是许多玩家的梦想。



▶鞭身由激光波构成，使用时变幻多端，能够击中周围多个目标。

新区域



▲ 前作中作为研究城市还很繁荣的洛塞诺姆本作中变成了战场，到底发生了什么事呢？

本作中冒险的区域和战斗区域大幅度增加，而有的区域更是模仿《梦幻之星在线》的，老玩家去一定非常有感触。

［文：邪魔天使］

新的大厅



▲第一行星巴鲁姆追加了位于海边的大厅，景色非常美丽。

在线模式中玩家的集中地大厅也变得多样起来，不仅有风景秀丽的大厅还有具有个性设施的大厅，让玩家在等待的时候不至于那么无聊。

多机种	■ファンタシースターユニバース イルミナスの野望	■日版
A・RPG	■SEGA	■预定 2007 年发售

星神

PS末期正统S・RPG登陆NDS

2002年正值PS的末期，大部分玩家已经转移到PS2阵营，就在此时一款正统S・RPG登陆PS，引起了一个不小的话题，这个游戏就是《星神》。时隔五年，这款S・RPG将在人气掌机NDS上复苏。这款游戏对应按键操作和触控笔操作，玩家可以根据自己的喜好进行选择，而人设方面进行了完全重绘。本作最大的特点就是其缜密的系统，利用消耗消费值行动，采取不同的战术对敌，像PUZ那样的连锁攻击，另外还有根据“信仰”的选择角色发生变化以及魔法强化系统。如此多的要素融合在一起，相信本作依旧会有不俗的表现。



按键操作与触控笔操作双对应



◀玩家可以在简单快捷的按键操作以及轻松游戏的触控笔操作中进行选择，适应不同玩家的需求。

▲内容确认以及操作说明都非常详尽，玩家能够很快地理解游戏的各种系统。

战斗系统 RAP:Ready to Action Point



游戏画面上会显示一条RAP槽，使用多少消费值在上面会清楚地显示出来。在画面中蓝色的条代表移动所需的消费值，下面那张图显示的是移动后进行攻击后所消耗的消费值，攻击所需消费值用黄色的条显示。在进行攻击时消费值是可以到“OVER”这部分的，但一旦使用过度，那么就会延迟下一次行动的时间。

［文：邪魔天使］

NDS	■HOSHIGAMI	■日版
RPG	■ASNetworks	■预定 2007 年 5 月发售

连续攻击

游戏中将多个我方角色使用连续攻击称为“Session”，当面对处于面对“Session待机”的同伴时，对敌人使用射击攻击那么待机的同伴就会将敌人打飞，该连续攻击可以进行六次连击。





◀利用待机指令来调整我方行动顺序，如果用连续攻击将敌人击倒的话就会获得一些强力的道具。

信仰变更使能力变化



▲游戏中有6种信仰，不知道具体如何变更。

利用技能术习得技能

游戏中每个角色都有自己信仰的精灵，根据精灵的种类其能力、武器类型、成长类型都会发生改变。当角色的信仰等级提升后就会习得新的技能，而技能也能通过从敌人那得到的道具中习得。

左右胜负的强力魔法

使用硬币之后角色就会释放强力的魔法“Coin Fame”，该魔法会随着战斗的进行发生变化，而利用“刻印”这个道具强化硬币的话Coin Fame的威力还会得到提升。



▲面对越来越强大的敌人，如何使用硬币将会越来越重要。

罪恶装备 ACCENT CORE

原点·进化·新锐

虽然现在各种体感类框体和卡牌对战类框体越来越成为人们关注的焦点，但传统类型依然没有被放弃。作为街机厅的主力，尽管格斗对战类游戏已经不再像几年前那样风光，不过被誉为“史上最华丽2D格斗游戏”的“《罪恶装备》系列”一直都没有停下发展的脚步。自去年8月26日在CLAB SEGA 秋叶原店正式开始公开测试后，系列最新作《罪恶装备 ACCENT CORE》便一直保持着不俗的投币率，而就在正式稼动半年后的今天，厂商公布了本作的PS2版，这无疑令众多“GGXX FANS”兴奋异常。



集系列之大成

移植到PS2后，除了保留街机版全部模式外，更会追加传统的“生存模式”、“M.O.M模式”以及“画廊模式”。“生存模式”是玩家使用固定角色挑战众多CPU对手，每场战斗结束后HP能够少许回复，除了实战练习外更是开启角色特殊模式（黑人，金人，EX版等）的重要途径；“M.O.M模式”中根据玩家的连击数获得不同分数奖励；而“画廊模式”则可以欣赏角色的ED以及其他在游戏中获得的原画。另外，在本作选人时更能直接选择使用“GG模式”、“GGX模式”或是“AC模式”，让老玩家和刚接触本作的新人能够站在同一条起跑线。



▲全部29名角色保证让玩家过足瘾。

PS2 ■GUILTY GEAR XX ACCENT CORE
RPG ■日版 ■SEGA
预定2007年5月31日发售

新增系统开创攻防新理念

一击必杀、BURST、挑空追击、FD和RC，相信对于FANS来说对这些标志性系统一定不会感到陌生，也正是因为这些前卫大胆的系统使这个系列的战斗异常爽快、火爆。而在新作中，又引入了多个攻防系统，令整个战局更加瞬息万变。

类似Blocking系统，在对方攻击命中瞬间输入防御方向＋S·HS。与FD相比硬直时间大幅减少。特殊防御成立判定时间非常短，而且使用后一定时间内无法防御，但特殊防御本身可以连续发动。



特殊防御

消耗25%的必杀槽来发动普通必杀技的强化版，不仅威力会加强，更重要的是利用性能变化后的必杀技将会引出全新的连击理念。



EX必杀技

［文：十六夜］

拆投

投摔的判定一直是系列最受争议的地方，而在新作中正式采用了拆投系统。与其他FTG游戏一样，只要在被投瞬间输入投摔指令（←or→＋HS），就能够化解对手的普通投（地面投以及空中投）。



莱顿教授与恶魔之箱

恶魔的箱子中到底隐藏着什么秘密呢？

就在《莱顿教授与不可思议的小镇》发售不久，Level-5就立刻公布了游戏的续作，动作之迅速让人始料不及。这款集合了各种谜题、要勤动头脑的游戏受到了玩家的一致好评。本作名为《莱顿教授与恶魔之箱》，相较于前作，这代从标题上就给人很玄幻的感觉，而且更让人觉得诡异。本作的内容是全新的，故事、舞台、出现的谜题都是重新制作的，看来Level-5的制作人还留了一手的哦。 ［文：邪魔天使］





作为游戏的标题，这个恶魔之箱自然是游戏中的关键道具了，从外形上看这个箱子非常精美，只是上面雕刻的花纹却是恶魔。在这个充满了神秘感的箱子中到底隐藏着怎样的秘密呢？我们拭目以待。

故事

在挤满了返家的人的车站，莱顿与鲁克挤进了即将发动的前往莫伦特利的列车。“这个世界上真的存在让打开的人立刻死掉的恶魔之箱么？”鲁克向莱顿问道。“不知道，但是鲁克，这辆车的终点一定会给我们带来解开谜题的提示。而且我感到这件事一定隐藏着一个惊人的秘密。”面对鲁克的问题，莱顿如是回答。就这样，新的解谜故事随着这辆列车拉开了帷幕。



莱顿

声优 大泉洋

世界闻名的考古学家，头上那顶高帽子是其特征，作为研究神秘学的大师而广为人知。除了本职以外，他还会接受来自各地的解谜委托，在前作不可思议的小镇上的解谜中大放光彩。



鲁克

声优 堀北真希

莱顿教授的助手，作为他得力（？）的弟子与教授一起挑战各种谜题。虽然看上去是个天真无邪的小孩，但在行动力和推断力上已经有所作为，有时会给莱顿带来很大的帮助。

本作舞台——特快列车

本作故事发生的主要地点是在一辆特快列车上，这很容易让我们联想到《东方快车杀人事件》（笑），虽然整个游戏不会只是在列车上进行，但却是故事的重要地点。游戏的氛围与前作已经大相径庭，随着舞台的改变登场人物也不同。在这辆列车上有着形形色色的乘客，列车上众多的房间中也有许多奇怪的东西，而恶魔之箱也就在这些东西里面。



▲莱顿和鲁克欣赏着窗外的美景，看得出本作的画面风格与前作完全是两个概念。



▲游戏开始时进入秘密文件模式，输入密码后就会有惊奇等待着我们了。

与前作的联动

将前作通关后秘密文件就会打开，而将本作中得到的密码输入进去就会发生惊人的事情……

NDS ■ライトン教授と悪魔の箱
PUZ ■日版 ■LEVEL-5
发售日未定

最终幻想XII 亡灵之翼

空贼的冒险，永恒的命运

《最终幻想XII 亡灵之翼》(以下简称《FF XII RW》)讲述的是以新的空中大陆雷姆勒斯为舞台而展开新的冒险故事，在本作中我们可以看到许多熟悉的角色，但他们到底是和谁在作战呢？现在就让我们来看看这些站在主人公对立面的敌人吧。

翼之裁判

我们知道，在伊瓦利斯这个世界存在着一个特殊职业，那就是裁判，这些身着暗色沉重甲胄的家伙是伊瓦利斯的执政官，拥有极大的权力和力量，而位于所有裁判之上的是几名裁判长。在《FF XII RW》中出现了一位神秘裁判长，他被称为翼之裁判，正如这个称谓，他甲胄的背部有一双巨大的黑翼，看来这个家伙与本作的故事有很大的关系。





身着厚重的黑色铠甲出现在雷姆勒斯的神秘人物，据说他拥有能读取他人内心想法的能力，能够操纵强大的召唤兽。其本名和种族都是谜，据说他有想支配雷姆勒斯的野心。

面对的敌人

作为一款RPG，我们当然要面对一群敌人，在本作中威胁雷姆勒斯和平的是一帮空贼，他们的目的和巴尔福雷一样，也是想得到拥有永恒之力的圣晶石。为了完成这个使命，空贼们总是想法设法阻止巴尔福雷和梵，他们也会用利用圣石召唤召唤兽，自然，这帮头脑简单的家伙不会那么聪明，他们的后面还有一个后台，而给他们圣石的人正是翼之裁判。



▲锡克族的空贼，虽然叫得凶，但实际实力却不怎么样。

六属性的召唤兽

召唤兽有近战、远距离、飞行三种类型并且还有属性，而属性也从Ⅰ到Ⅲ分了三个等级，高等级的召唤兽需要召唤者的LV也比较高。召唤兽的基本属性有火、水、土、雷、无以及回复。回复属性的召唤兽一般不会去战场前线作战，它们总在后方用回复魔法支援同伴。 [文：邪魔天使]



白兔

拥有回复属性等级为Ⅰ的召唤兽，用基础回复魔法在后方进行支援，喜欢被潘妮罗爱抚。



◀当前方的同伴遇到危机时治愈之光就是及时雨了。不过回复属性的召唤兽本身抗打能力不高。



宝石兽

回复等级Ⅱ的召唤兽，利用额头宝石发出的治愈之光回复范围内的同伴，喜欢早睡早起。

NDS ■ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング
RPG ■日版 ■Square Enix
预定 2007 年 4 月 26 日

元素怪兽

由6张卡片解决的战斗

一说到卡片游戏很多玩家就会觉得卡片游戏一般都是有着高战略性、内涵丰富，不过也会想到卡片游戏都有着众多复杂的规则、搭配复杂的卡片组等。不过这款《元素怪兽》就不同了，它有着简单的规则，卡片搭配也不复杂，最少一枚最多六枚，如果对卡片游戏有阴影的玩家不妨来试试。另外，本作的卡片也是请了一些知名插话师来绘制的，卡片数量也有160种以上。



规则1 卡片组的构成



本作在桌面需要在3个地方配置卡片，每个地方都由表和里组成，表里设置什么卡片由玩家决定，所以一共只需要6张卡片。战斗时就是用设置好的卡片召唤怪兽与对手战斗。

表与里的卡片设置

每个地方由2张卡片构成，虽说一共只需要6张，但要从160张卡片中选出6张并两两组合还是需要动一些脑子的。

注意玛娜上限

与许多卡片游戏一样，本作的卡片每张也有一个玛娜消耗值，设置的卡片的玛娜消耗值总和不能超过上限，卡片越强需要的消耗值也越多。

规则2 战斗的基本流程

战斗开始后对战双方各自召唤一个怪兽，然后从两种攻击方式中选择一种进行攻击，当战斗进入苦战或胶着状态时可以中途更换召唤兽。



1 召唤怪兽

▲从山扎中抽取卡片进行召唤，此时玩家需要预测对手的召唤来决定自己召唤的顺序。



2 指示怪兽攻击

▲怪兽的攻击方式是多种多样的，如果玛娜还有富余可以指示待机卡片进行支援攻击。



3 战斗开始

◀战斗直到某一方所有怪兽被击倒结束，所以不到最后一刻不知道谁是胜负。

规则3 一发逆转的重生

系统 所谓重生系统就是在表怪兽被打倒的瞬间里怪兽会立刻出战，里怪兽在出战时会根据种类发动强力的技，所以在处于劣势时一个逆转也许就会让你翻盘。



◀有时可以故意选弱的表怪兽去送死，然后切换到里卡片发动逆转技。



◀在表怪兽被击倒后里怪兽就会立刻出现并发动强力的技。

[文：邪魔天使]

NDS ■ELEMENTAL MONSTER
TAB ■日版 ■Hudson
预定 2007 年 4 月 26 日发售

女神异闻录3 FES

更加丰富的学园生活，更加丰富的PERSONA



自从Atlus公布《女神异闻录3 FES》后喜欢该系列的玩家非常兴奋，的确，前作有些不体贴的系统确实让人感到不适。《FES》在原有版本基础上追加了很多东西，比如特别课外活动、新的PERSONA、新的事件，甚至新的角色。对于那些喜欢挑战的玩家Atlus也准备了“HARD”难度，而新的“武器合体”系统也让游戏的变数增加了许多。与本篇相比“后日谈”里的战斗难度会变高，游戏时间大概在30小时左右，而以艾姬丝为中心的故事也是后日谈最大的特征。

武器与PERSONA的合体



◀用特定的素材与PERSONA合体可以生成强力的武器，这是前作没有的系统。

新角色——美狄斯



谜之侵入者 美狄斯

美狄斯是在“后日谈”中登场的新角色，她与艾姬丝一样是作为对暗影用兵器而开发的“机械少女”，她自称是艾姬丝的姐妹。

美狄斯的PERSONA，这是一个出现在神话中的女性的名字，在希腊语中有“心”、“魂”等含义，从这个含义我们可以看出她的身分一定不会那么普通。



美狄斯的PERSONA 普修柯

[文：邪魔天使]

原创剧情——后日谈

与重制的本篇相比游戏最引人注目的就是在通关后追加的原创剧情“后日谈”了，讲述的是大家各自在特别课外活动部中遇到的异事以及战



▲隐藏在艾姬丝身体里的特殊力量觉醒了，在后日谈中玩家就要靠这个力量去挑战新的战斗。

PS2	PERSONA3 FES	日版
RPG	Atlus	预定 2007 年 4 月 19 日

富豪街DS

少年杨格斯的富豪梦

人气桌面游戏“《富豪街》系列”这几年是越发活跃也越发红火了，在PS2、PSP上推出了作品后这次将目光瞄向了NDS。本作中登场的角色为《马里奥》、《勇者斗恶龙》的人物，而游戏的舞台是在《勇者斗恶龙Ⅷ》和《少年杨格斯与不可思议的迷宫》的世界。现在已经明确出场的角色是少年杨格斯，为了成为梦想中的大盗贼，这次他将向富豪街挑战！



梦想成为传说大盗贼的少年 杨格斯



▲少年杨格斯的表情依旧那么搞笑。

《勇者斗恶龙Ⅷ》中那个崇拜主角的胡子大叔，《少年杨格斯与不可思议的迷宫》中我们可以看到他年少时的样子，有一个盗贼团老大的父亲，本作中出现他最大的梦想就是要成为传说中的大盗贼。

[文：邪魔天使]

游戏的流程



▲停下来的格子如果是商店格子，而且又没有所有者的话可以在这里买东西。

《富豪街》的基本规则都是每个角色轮流投骰子，然后在地图上前进，在停下来的格子处建房子、买股票，最后总资产最高的为优胜。其他玩家走到自己的地皮上会支付过路费，格子上的商店越多收费越高。

各种功能丰富的格子

地图上除了银行、商店格子外还有其他功能的格子，走到上面会有不同效果，善加利用也许会让你一发逆转。



▲总资产为0的话就会破产。

- **赌场** 可以玩许多迷你游戏，胜利可获得奖金。
- **机会卡** 抽取一张机会卡，卡片的效果有很多种。
- **运气** 其他人支付的购买道具的钱20%归自己。
- **传送** 可以瞬间传送到另外的地方，但地点随机。

NDS	いただきストリートDS	日版
TAB	Square Enix	预定 2007 年发售

押忍！奋斗！应援团2

激突！W应援团大斗法！

[文：邪魔天使]



西园寺隼人率领的 高洁应援团

一本木龙太率领的 孤高应援团

无论是商场还是就职活动 任何地方都需要你的应援！

请记住，只要是有困难的人，无论是咖啡厅还是宇宙，应援团的团员们都要赴汤蹈火在所不辞，这是应援团团员的信条。重写履历书的青年、在宇宙里贩卖鞋子的鞋商，他们都是你帮助的对象！上吧！不要退缩！



▶处于寻找工作中的青年花田刚，但他的家人对此并不感兴趣，去鼓励他吧！



▼在收缩的光圈与画面中的圆圈重叠的瞬间点上去即成功，随着音乐节奏的变化圆圈的出现也会发生变化，所以要反应迅速。

触控操作

▲《应援团》的招牌操作，需要玩家在触控屏上飞快画圈让旁边的槽蓄满，每到这一步时玩家都会受音乐感染变得异常激动。

划动操作



在玩家中获得极大肯定的音乐游戏《应援团》现在公布续作了！与前作一样，本作中玩家依然要靠手中的那根触控笔去帮助那些遇到困难的人，游戏方式依旧同于前作。不过在故事上这次加入了竞争对手的概念，各位热血的应援团团员们，你们准备好接受挑战了吗！

NDS	燃えろ！熱血リズム魂 押忍！闘え！応援団2	日版
MUG	Nintendo	预定 2007 年发售

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

黄金珍藏 ×1 热血推荐 ×3

栏目主持 ACE飞行员

《战神II》果然不负众望，本年度第一个满分游戏的成绩来得没有任何争议。完全超越前作的超高素质令每一个体验过它的编辑都交口称赞，只是不知道这今年的第一款满分是不是PS2这台昔日霸主的最后一款满分。当然，本期值得一玩的游戏还有很多，三款热血推荐的作品风格迥异，相信总有一款能够吸引你的注意。如果有本期最让人失望游戏的奖项的话，那么《圣剑传说 玛娜英雄》绝对是无可非议的冠军，没想到经历了《圣剑传说 4》转型失败的惨痛经历的SE依然死不悔改，SE手中又一王牌系列岌岌可危。

战神II

黄金珍藏



画面 音效 系统 总分 30

很难想像《战神III》可以精彩到何种程度。

胜负师

在中国，从没有一款美式动作游戏受到过如此礼遇，而续作的整体素质也无愧于它为玩家日盼夜盼的期待程度。**游戏在表演性上的进化已经达到了令人叹为观止的地步**，并大幅强化了上作稍显单薄的BOSS战部分，使本作几乎无懈可击。ACT玩家如果错过“《战神》系列”，必将终身遗憾。

ACE 飞行员

这是一款能够带你到最极端情绪的超级游戏。**它是有本事让你在玩到兴奋时刻情不自禁站起来的史诗巨作**。一浪接一浪的高潮片断仿佛在不断地告诉玩家：如今还有哪款同类游戏能够与我一决雌雄？一幕一幕令人难以置信的画面，一场一场惊天动地的战斗，给予了热衷动作游戏的人所需要的一切。

多边形

绝对无愧于“PS2末期神作”的称号，虽然游戏中有一些“少儿不宜”的东西，但这对游戏品质毫无影响。无论是画面、音乐、操作还是关卡设定和谜题设计，都可以说达到了PS2动作游戏的顶峰。**流畅的手感和爽快的打击感令本作在这个次世代更替的时代傲视群雄，这是一个不容置疑的游戏。**

■DVD-ROM■SCEA■GOD OF WAR II■ACT■2007年3月13日■1人■无对应周边■454KB以上

幽灵行动：尖峰战士 2

热血推荐



画面 音效 系统 总分 25

难度降低，乐趣倍增。

多边形

作为《战争机器》之前的X360游戏标杆系列续作，本作在画面上又有了不小的进步，使得整个战场的气氛更加浓厚。**游戏在操作上做了一些调整，比起前作要略微简便一点，最重要的是己方队友的AI显著增强**，这帮人更加靠得住，而不像前作那样几乎是个摆设。不过单机流程过短也是个遗憾。

GOUKI

第三关的滂沱大雨之战堪称经典，这是我在游戏中看到的下得最大的雨了。队员的AI略有提升，许多战斗都不用队长你自己亲自出马，你甚至可以指挥坦克或者直升机对目标进行精确打击，真正过一把现代化战争的瘾。Xbox Live方面，画面较前作更加出色，多人合作模式实在是让人有点欲罢不能。

ACE 飞行员

如果说本作的单机模式比起前作是“更进一步”的话，那么在线模式比起前作则是“前进了一大步”。不仅画面上大步赶上单机模式的水准，游戏模式也是多种多样，微软特地为本作开放了两天“免费网战”的活动也证明本作最吸引人的地方其实并不是单机模式，战争游戏就是要和人一起打才爽快。

■DVD-ROM■Ubisoft■Ghost Recon Advanced Warfighter 2■ACT■2007年3月7日■1－4人■无对应周边■硬盘记忆

右脑达人 爽解！找碴博物馆 2

热血推荐



画面 音效 系统 总分 24

练就火眼金睛的极品游戏。

雨滴

本作在平衡性上针对各个模式作出了相应的调整，大量使用的全新图片和多种新障碍物的增加让这款游戏的趣味性大幅度增加。**全解模式下海量的图片和极为隐密的错误让这款游戏成为了谋杀玩家休息时间的高手**，惟一的不足是稍嫌简陋的BGM，不过总的来说，本作仍不失为一款居家休闲娱乐的佳品。

晴天

本作的“全解模式”绝对会让玩家对“找碴”进行重新的认识，一些隐藏得极为隐蔽的错误经常会人焦头烂额，当然，如果你能顺利地找到最后的一个错误，巨大的成就感也油然而生。“爽解”模式仍然轻松有趣，**尤其是联机模式中类似于“夺旗”的设定也让整个比赛十分的紧张与刺激**。

纱迦

虽然名为二代，但是除了道具系统外看不出有啥进步之处。前作的右脑指数被大幅简化，变为一切以时间来决定。爽解模式的新玩法还算不错，只是对学动物叫有些不满。前作一些优秀的玩法却没有保留，这点颇令人不解。**全解模式的难度大增，是好是坏就看玩家的理解了，总之更费眼神就是了。**

■卡片■NBGI■右脳の达人 爽解！まちがいミュージアム2■ETC■2007年3月1日■1－4人■对应任天堂Wi-Fi网络连接■自带记忆功能

NBA 街头蓝球 主场

热血推荐



画面 音效 系统 总分 24

让你明白什么叫做反地球引力。

火云

出色的游戏引擎让本作的画面异常华丽，对球员肌肉以及面部与球场环境的刻画也达到了篮球游戏的一个新的高度。嬉哈的音乐风格也很好的突出了游戏的火爆氛围。**原创球员有了更多的可选择性，使用NBA球星的面部建模作成球员的效果让人满意**。耐玩性不足是本系列的一大硬伤，本作也不例外。

多边形

作为史上最强的街头篮球游戏，有如街舞般华丽眩目的带球动作是这款作品的最大特色，夸张的跳跃力和变化多样的队友协力战术是这款游戏的魅力所在，大量NBA的一线球员和六名来自WNBA的女球员的加盟、全部来自现实中的场地以及不计其数的球衣球鞋道具等设定充分体现出厂商的诚意。

GOUKI

和同一风格的《街头足球》一样，这是一款动作游戏内核的体育游戏，普通的篮球规则在这里并不适用，你能从中获得多少乐趣完全取决于你自己，总之我是被那些球星们一而再，再而三嚣张的灌篮场面给震住了！**充实的原创角色模式相信也会让玩家有很好的代入感，真1080p画质更是让人心服口服。**

■DVD-ROM■EA■NBA Street Homecourt■SPG■2007年2月20日■1－4人■无对应周边■硬盘记忆

心跳回忆 Girl Side 1st Love/ときめきメモリアル ガールズサイド 1st Love/Konami/AVG/NDS 评分 23

耀西岛DS/ヨッシーアイランドDS/Nintendo/ACT/NDS 评分 23

迷失蔚蓝2



画面 音效 系统 总分 23

养孩子难，养个除了吃啥都不干的大男人更难。

玛娜

两个倒霉蛋又跑到孤岛上受罪去了。本作相比前作来说无论剧情、人设还是系统都很相像，除了新加了一些凶猛动物等设定之外，其他几乎看不到什么变化。当然，游戏开始时能选择男女主角是个亮点，**但是不管选什么其实剧情都是一样的，你总得千辛万苦去养活一个啥事不干的拖油瓶。**

雨滴

本作的难度还是一如既往得高，不管给主角吃下多少东西他们都会马上叫饿。**不断找寻食物的同时向孤岛深处探索，让整个游戏过程都充满了紧张感。**在本作中，男女主角都可以烧饭了，还可以做好便当带在身上以供长途旅行使用，玩起来非常有趣，不过在新意方面确实比较欠缺。

纱迦

游戏难度还是很高，加上缺乏必要的教学，初期很容易便陷入困境。**系统和前作的差别不算大，玩起来感觉更像是前作的加强版。**游戏依然有着足够的分量，值得探索的东西很多，玩起来有一种想一玩到底、看个究竟的感觉。但管理、操作部分的操作还有待改善，搭档的AI也比较弱智。

■卡片■Konami■サバイバルキッズ～LOST in BLUE 2～■A・AVG■2007年3月15日■1～4人■对应任天堂Wi-Fi网络连接■自带记忆功能

索尼克与秘密指环



画面 音效 系统 总分 23

100种任务，100种技能。

纱迦

3D的《索尼克》终于找回了令人怀念的感觉。高速奔跑时极具魄力而又恰到好处的的视角让人十分过瘾。游戏的操作十分简单，但关卡中的特殊规则与技能要素的巧妙结合给游戏赋予了一定的深度，不同的任务需要搭配正确的技能才能顺利完成。**数量众多的迷你游戏能够让更多的人感受到索尼克的魅力。**

晴天

结合Wii手柄体感操作方式的本作玩起来相当有动感，激动的时候身体也会情不自禁地跟着一起摆动，虽然偶尔会出现感应不灵敏的情况，但整体来说游戏的难度适中，绚丽的特效演出经常会让人眼前一亮。"派对式小游戏"迎合了Wii软件的主旨，多人同乐的热闹场面自然是不可少啦。

火云

游戏在保持了系列最大特色的速度感的同时又将Wii遥控器手柄的倾斜感应的操作方式发挥到了最大程度，让玩家可以体验到即简单又极具动感的乐趣。**通过"背版"的方式记住关卡中的路线，用最快最合理的方式通过关卡非常具有挑战性，**使用不同的技能挑战同一个关卡也会有完全不同的感觉。

■DVD-ROM■SEGA■ソニックと秘密のリング■ACT■2007年3月15日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能

火爆狂飙：统治者



画面 音效 系统 总分 21

不进则退的典型教材。

火云

没有碰撞的《火爆狂飙》还能称得上《火爆狂飙》吗。也许新的制作小组为了强调他们的"Burnout连锁"系统而刻意削弱了系列最大特色的碰撞。的确，**在Burnout连锁时狂飙的快感让人热血沸腾，但脆弱的赛车让你不得不在驾驶的过程中小心翼翼，**有时你甚至会觉得自己在玩《山脊赛车》。

GOUKI

令人百思不得其解的是本作竟然绕了一个弯子又回到了二代的风格，**诸多条条框框的限制让你根本没办法获得前作给予玩家的爽快感，**转而要在驾驶技术和对赛道的熟悉程度上下苦工夫，感觉上就是一个平庸的竞速游戏。最离奇的是，因为缺乏大迫力的撞击画面，甚至让人觉得连画面素质都不如前作了。

多边形

本作绝对是系列史上一次脚踏实地的倒退，基本又回到了二代的水准，**原本自三代以来建立的本系列独有的爽快感被剥削了一大半，从一款"动作游戏"又退回纯竞速上。**新增的"Boost"系统虽说是为了增加刺激感的设定，但由于碰撞条件的苛刻限制，使得这种刺激感变成不小心失误的遗憾。

■DVD-ROM■EA■Burnout Dominator■RAC■2007年3月6日■1～2人■无对应周边■112KB以上

纽约街头教父：偶像



画面 音效 系统 总分 19

如果实在玩不下去，你就当它是款音乐游戏吧。

GOUKI

美国玩家可能会对出场的那些饶舌歌手如数家珍，并对游戏中收录的歌曲以及游戏中风格强烈的黑人流行乐元素津津乐道，但对于我们来说还是太远了点，毕竟这是两种不同的文化。**尽管游戏拥有令人惊艳的游戏画面，但过于怪异的风格还是让人无法忍受，**打斗的节奏让人根本就找不着谱，放弃。

胜负师

本作最先公布的时候，我便被游戏出色的画面、夸张的场地动态效果和极富节奏的黑人音乐所吸引，也一厢情愿地认为打手们缓慢的动作是因为"开发中画面"造成的，但万万没想到，成品就是这个德性。**本应激烈的对殴被软趴趴的拳脚处理得像是在打绵花，无论游戏有多少噱头，也是枉然。**

多边形

对于中国玩家来说，**如果你不是Hip-Hop的狂热爱好者，那么本作甚至会让人感到莫名其妙：**你说它是动作游戏吧，这动作又实在不够味；你说它是音乐游戏吧，这两个人打来打去的又算什么？虽然我玩不太懂，但是我知道对于喜欢黑人嘻哈乐的玩家来说应该是一款不会错过的作品。

■DVD-ROM■EA■Def Jam：Icon■ACT■2007年3月6日■1～2人■无对应周边■硬盘记忆

圣剑传说 玛娜英雄



画面 音效 系统 总分 18

玛娜英雄，是一群用完就丢的杂兵的故事。

玛娜

对于系列的FANS来说，本作也许不是很好的选择。**AI是一个致命伤，你会发现想控制角色按照自己的计划行事不是件容易事，**他们经常因为被挡住而绕上一个大圈延误战局，整张地图的移动也有些麻烦。但如果忘记它是一款"圣剑"，那么冲着丰富的关卡和可爱的画面倒还值得一玩。

晴天

本作虽然冠上了"圣剑传说"的名号，但是即时战略型的游戏方式难免会让老玩家觉得别扭。游戏中仍然会出现大家所熟悉的八大精灵，而装备上它们则可以在战斗中获得各种各样的攻击效果。**游戏中期即可使用的"召唤兽"画面相当华丽，全屏攻击的判定有时还能起到一发逆转的效果。**

邪魔天使

《圣剑3》后的系列作品已经变质，很难想像《圣剑》做成即时战略是什么样子，但本作却的的确确让我感受了"一个经典系列在改变游戏类型后并不是那么讨人喜欢"这句话的真谛。**傻傻的AI有时让你已经是不能用愤怒而是只能用无奈来形容了，**玩了这个游戏后第一反应是重玩SFC上的几作。

■卡片■Square Enix■圣剑传说 HEROES of MANA■RTS■2007年3月8日■1人■对应任天堂Wi-Fi网络连接■自带记忆功能

使命召唤 通往胜利之路/Call of Duty：Roads to Victory/Ubisoft/FPS/PSP 评分 21

横行霸道：罪都故事/Grand Theft Auto：Vice City Stories/Rockstar Games/ACT/PS2 评分 21



潜龙谍影 掌上行动

REVIEW BY 多边形　游戏时间 40小时以上　热血推荐



潜龙谍影 掌上行动	Konami	ACT
PSP　Metal Gear Solid Portable Ops		日版
2006年12月5日	1人	4800日元
对应专用 GPS 设备		对应玩家年龄：17岁以上

黄金眼评分 25 满分30

毫不夸张地说，对于PSP而言，《潜龙谍影　掌上行动》是2006年惟一一件正确的事情。

对于MGSer来说，斯内克的故事从《潜龙谍影2 自由之子》开始，便陷入了一个叫做“爱国者组织”的漩涡而无法自拔，这个伏笔埋得实在是太深了些，以至于小岛秀夫不得不在整个故事继续往下发展之前，连接制作两部与正传故事息息相关的前传来自圆其说，这两部前传，一部是正统续作《潜龙谍影3 食蛇者》，另一部便是我们今天要谈到的外传性质的作品《潜龙谍影 掌上行动》(以下简称《OPS》)。

越说越糊涂

“《潜龙谍影》系列”向来以引人入胜的剧情为最大卖点之一，而本作更是在还未面世就被小岛组套上了有史以来最华丽的光环——“系列最强剧情”！乖乖哟，要知道这个系列没有哪一部被官方如此赞誉过啊，就是公认剧情最强的《MGS3》在发售之初也没有被如此肯定地称为“系列最强剧情”，你一个掌机上的外传性质作品怎敢如此大言不惭？如果不是小岛组的人多喝了几杯，那便是真有深藏不露的“绝世武功”，总之这下把所有MGSer的胃口都吊得足足的，这段安插在《MGS3》与《Metal Gear》之间的故事已然成为一个标准MGSer的必修课！

实际上在三代结束的时候，也只是把故事讲到了大首领(Big Boss)这个称号的由来为止，而这一段故事的目的，一是为二代结局中提到的“爱国者”做铺垫，二是为丰富大首领这个人物，谁知这一下牵一发而动全身，一下子又扯出来“哲学家”、引领者(The Boss)、夏娃(EVA)和年轻时候的左轮山猫(Revolver Ocelot)等一票人物来，这下子就好像打开了潘多拉的盒子，原本你不去碰它，玩家含含糊糊也就过去了，你这一下把大家都请出来，原本还可以勉强接受的背景一下子因为变得清晰无比而让玩家开始刨根问底起来。幸好游戏结局处理得比较聪明，除了大首领和山猫以外，其他所有不相干的人基本死了个干净，惟一留下的夏娃也干脆玩了个失踪的把戏，整个MGS世界一下子就只剩大首领一人，倒也省了不少事情。

结果到了《OPS》，小岛组又给大首领安插了一段新的故事，最初看来这段所谓“《MGS3》与《Metal Gear》之间失落的篇章”其主要意图应该是讲述大首领如何从一个因为引领者的死而对政府灰心丧气的曾经的爱国者转变为一个与政府对抗甚至建立自己“世外天堂”国家的“叛国者”的心路历程，实际上MGSer对这一段也的确是饶有兴趣，在三代的结局中我们已经可以看到大首领对政府为了维护自己政治利益不惜牺牲曾经的爱国英雄已经显得无奈甚至愤恨，最终一走了之(从狐狸小队退役)不再过问时事，但这期间到底发生了什么事情促使大首领公然站到政府的对立面？这曾经是多少MGSer争论不休的话题，如果《OPS》真能给出一个答案，将使得整个MGS故事线更加趋于完整，大首领这个人物形象也会更加丰富。

然而从最后的结果来看，《OPS》的故事很难说达到了这个效果，反而又留下了不少疑团和冲突，更别提难负“系列最强剧情”的盛名了。有关剧情内容请大家参看UCG总169、170期连载的文章，这里就不浪费笔墨了，就我个人而言，这次的剧情，只能说是一次锦上添花的举动，并不能给整个MGS故事线带来任何实质性的作用，甚至可以说，将这一段剧情从整个故事线中拿掉，也不会对整体造成任何影响。当然，从这样的故事里面我们可以了解到，大首领不过又一次亲眼目睹了政府混淆黑白颠倒是非的行为而已，只是在他对政府的失望程度上又加深了一点不轻不重的笔墨，而吉恩对他所揭露的有关“食蛇者行动”真正的“真相”，也并没有多少更有价值的内容。“每个人都是政府手中的棋子”，对这一点大首领早有觉悟，而整个剧情中最有份量的一句话，则是大首领脱口而出的“我不想像引领者那样死去！”(这句话原意为“我不想重蹈引领者的覆辙”，翻译小说时为了增加渲染力而做了一点修改)，从这句话我们依稀可以看出，大首领已经厌烦甚至是痛恨政府这种欲盖弥彰的鬼把戏，但这种厌烦或痛恨究竟能多大程度上将大首领推向公开与政府作对这样的层面，这一点还值得商榷，或者干脆说，假如有另一个对大首领来说重要性等同于引领者的人再次因为政府的阴谋而死在大首领面前，那么之后的事情也许会更有说服力，而显然吉恩那帮人根本没有这个资格，恐怕在大首领眼里，他们也不过是又一个被政府玩弄的棋子罢了。

综上所述，我对《OPS》剧情的看法就是：有亮点，但谈不上有多精彩；有内容，但谈不上有多重要。不过话说回来，在撰写剧情小说的过程中，我依然能感受到小岛秀夫先生那一如既往的细腻风格，将真实的历史背景与虚构的人物、事件完美地串连起来，让玩家在游戏的过程中仿佛又回到了那个世界格局动荡不安的70年代，这种魅力是“《MGS》系列”所独有的，也是深深吸引众多MGSer陷入“爱国者组织”漩涡而无法自拔的原因。

越玩越离谱

谈了老半天剧情，还是暂时打住吧，《MGS》的剧情要真说起来，这两千来字的REVIEW哪够哦(笑)，我们还是来谈谈游戏本身。

其实我个人一直很期待《MGS》系列作能有一作出现在PSP上，哪怕只是PS上一代的复刻也行，然而经历过《潜龙谍影ACID》两作的“洗礼”之后，我基本放弃了这个愿望，除了偶尔对PSP的PS模拟器还有那么一点点奢望之外，不再抱有对PSP的动作型《MGS》希望。(说句题外话，PSP的PS模拟器被破解的时候，Liky曾跑过来跟我说，你可以在PSP上玩到《MGS》了，我当时还真高兴了那么一下，然后马上问他一个问题，在游戏中遇到心理螳螂需要换2P手柄该怎么办，Liky顿时无语。当然这并不是没有解决办法，我们先不讨论这个。)

PS2上的《MGS》以剧情为主线，采用流水线式的通关方式，游戏进程随着剧情发展而前进，令玩家欲罢不能。而转移到掌机上之后，为了照顾掌机“即玩即放”的特点，《OPS》在保持一贯的动作性和剧情的引人入胜上的基础上，将游戏的通关方式变成了“任务式”，玩家通过完成一个个的任务来推动游戏的发展，那么这样就可以让玩家自由掌握游戏时间，你可以每天完成三个任务，也可以一口气全部通关，是拿起还是放下，全由玩家自己做主，这也正是很多成功掌机游戏的特点。

但是这种转型对于《OPS》来说，是不是真的成功，这个有点“仁者见仁智者见智”的味道，就我个人而言，我不太喜欢这种转型，这令游戏节奏变得支离破碎，没有丝毫连贯性。也许你会说，你大可以一口气通关来获得连贯感啊，我可以这么给你打个比方，一部电影，你可以选择“全部播放”来看个痛快，也可以按照章节来看完一个章节再让你选择下一个章节继续观看，同样都可以看完一部电影，但显然是前者更爽快一些，你说对不？

其次，对于PSP的操作感来说，应付这样的动作性游戏还是有些吃力，且不说《OPS》里面CQC那种较为复杂的组合按键操作在实际游戏中有多么别扭，我甚至有时候会觉得这样的游戏用PSP来操作简直是个错误，如此僵硬蹩脚的操作怎么会是《MGS》的？这种操作还是玩玩《数独》之类的游戏去吧。

不过游戏值得肯定的一点是其几近完善的WI-FI联网对战模式，这也正是本作在海外大受好评的一点。《OPS》几乎完整地将《MGS3S》中附带的联网对战模式移植了过来，我可以毫不夸张地说，自PSP发售以来，就从来没有一款游戏能够如此完全地将玩家吸引到Wi-Fi功能上来，但《OPS》做到了。国内玩家可能因为网络的原因很难体会到我说的这些有多么棒，但是我依然希望各位能有机会体验一下本作的网战模式，它不亚于任何一款网络对战游戏。

最后的话

洋洋洒洒两千多字，似乎没说什么好话，呵呵。其实作为一个MGSer来说，正是因为“爱之深”，所以“责之切”，赘言游戏的优点其实是有些多余的，而我上面说的一些“缺点”多少有些吹毛求疵的嫌疑。或许问及另外一个MGSer对于本作还有什么要求的时候，他会很平淡地告诉你：没有了。这是一个FANS对于游戏最好的感谢。



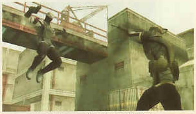
▲游戏的画面效果比较令人满意。



▲与Metal Gear的BOSS战很考验机能



▲游戏的潜入气氛依然做得很足



▲游戏中的BOSS战设计得还比较出色

Tales of Destiny
テイルズ オブ デスティニー®

REVIEW BY 邪魔天使 游戏时间 50小时以上

黄金珍藏



宿命传说	NBGI	RPG
PS2 Tales of Destiny		日版
2006年12月21日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 **27** 满分30

Namco依旧是那个Namco，传说依旧是那个传说

不愧是Namco

虽然Namco和Bandai已经合并成Namco Bandai Games有一段时间了，但笔者还是喜欢将这两个游戏厂商分开来看，一个有技术、一个有大把的钞票，合在一起多好，相比之下另外那个合并的公司虽然笔者也喜欢，但总觉得合并之后不是那么对味，在此不提。

有个朋友曾半开玩笑地对笔者说"现在老老实实认认真真做游戏的公司也只有Namco了"，我们姑且不提他对Namco的爱以及其他什么，但仔细回想起来好像还真有这回事，看看以前Namco那些叫好不叫座的游戏，都觉得可惜，那么好一款游戏但销量却不行，连一些不是Namco FAN的玩家都觉得可惜。记得当初Namco公布《宿命传说》(以下简称《TODR》)时笔者很是惊讶——没想到居然会重制一款作品，而不是开发新作，的确让人意外。说实话，《TOD》在"《传说》系列"中并不是一款特别好的作品，光是它超高的遇敌率和有些拖沓的战斗就让好多玩家受不了，但笔者去查了一下资料，才发现原来"《传说》系列"销量最高的并不是《TOD2》而是《TOD》时才觉得Namco选择将这款游戏重制还是有一定道理的。当然，我们并不能只从销量上看问题，那我们可以猜想一下：首先，PS之前的《传说》都移植到掌机上了，就连PS2上的《TOD2》也会移植给PSP，如果继续移植到掌机上那实在有些说不过去，作为系列销量最高的一作要移植家用机如果不来点变化那显然不行，既然以前那么多诟病的地方，这次不如索性来个大换血！

在这里，笔者只能说，Namco不愧是Namco，当《TODR》一公布时就被其牢牢吸引住了，如果说比当年《FFXII》公布时更吸引我不知道会有多少读者相信？(笑)完全重制的画面给人惊艳的感觉，利用《重生传说》的画面技术让游戏变得更加美丽；全程语音让人发狂，要知道当年PS版《TOD》虽然有配音但数量并不多啊，这对笔者这个恋声癖而言有着致命的吸引力；精美动画的大量插入，虽然我们知道其实《传说》的动画并不长，而且数量也不像《FF》那么多，但有总比没有好，再加上Production I.G.的实力摆在那儿，而且这次还有白组加盟，让人对《TODR》的动画还是有一些小期待的。

笔者有幸在去年参加了2006年东京游戏展(TGS)，自然，Namco Bandai展区的《传说》自然是全部要去碰的，但让我一天排上5次队试玩的游戏只有《TODR》。PS版那生涩的动作一去不复返，人物比例的加大让角色们看起来更真实更帅气，流畅、华丽的连续技让人大呼过瘾，再加上这次空中连续技的加入更让人体会到了前所未有的快感。连锁量系统也丝毫没让人感到不适，根本就没有影响战斗的流畅性。这，才是《传说》应该有的东西。PS版的《TOD》？那是什么？有了此次试玩，让笔者对这款游戏充满了信心，因为它让笔者感到，在这个已经有些变味的游戏业界，还是有厂商能静下心来认真做游戏的。

那一刻泪流满面

抛开系统上的一些纰漏，不得不说《TOD》的情节是非常棒的，要不人气投票里昂怎么总在前三转悠？(还出现过裘达斯第一里昂第三的情况)斯坦的呆头呆脑、鲁蒂的活泼、菲莉娅傻傻的可爱(其实看过小对话就知道，这女人做毒药炸弹的样子真的很可怕)、伍德罗的成熟稳重以及里昂的冷漠中带有一丝温情，这一切在游戏始终都深深地触动着笔者。以前笔者说过，《传说》并不是像《FF》那样显得很"大气"的游戏，我们一般不会用"史诗"、"恢弘壮丽"这些词汇来形容它，但它在人物性格、情感等细节方面的表现却丝毫不弱，甚至有时比《FF》这些作品还强。(这也是"《传说》系列"有一大票女性FANS的原因之一，TGS上试玩《TODR》的玩家六成是女性。)《TODR》的情节并不是完全照搬《TOD》，由于语音、动画的加入，让情节在表现方面又提升了一个台阶。我们都知道，《TOD》里面最感人的一幕是里昂死的那一幕，但是笔者万万没想到，PS2版《TODR》来得更震撼、更煽情。当里昂拉独自留下来，拉下电梯的闸门，缓缓升起的电梯中那些惊讶的目光以及斯坦深情地呼喊着里昂的名字时；当大水涌进洞窟，里昂带着他那让人熟悉的忧郁但却有些解脱的表情对夏鲁缇耶说着"这样就可以了吧"时；当里昂闭上双眼靠在石壁上面带微笑迎接死亡时，站在笔者身边的某位女同事已经忍不住痛哭了起来。好，Namco算你狠！你是变个方法让我们又看一次这个角色死掉是吧？还加动画！Oh my god！比上次更让人心碎！为此笔者专门留个存档。

真希望这样的重制越多越好

看到这句话也许你会说笔者不思进取、老古董、没创意，呵呵，但咱们就是好这口。何况《TODR》你把它看成是一款新游戏都可以，脱胎换骨的变化让我们体会到了一款"新"《传说》。这款游戏带给我们的更多的是一个美好的回忆，无论是游戏正篇中那些熟悉的人物还是隐藏迷宫中找到的那些《TOD2》角色的道具，这些都是只有将两作玩过并了解剧情的玩家能心神领会的东西。记得在游戏出来之后有玩家用金手指改称号时改出了一个里昂的一个称号叫"转生剑士"，由这个称号大家立刻联想到也许在重制版中有让里昂复活的方法，虽然最后这只是大家的一厢情愿，但能够用里昂人偶换样子还是稍能满足一下。看得出这次的重制版Namco是花了大量心思来进行制作的，在那么多不起眼的地方却蕴含着这么多内容，就连地图小对话的形式也进行了一番改进，说实话，对于一款重制作品，这样的待遇太好了吧。(笑)

如梦一般

对于喜欢《TOD》的玩家而言，片头那首由DEEN演唱的《如梦一般》想必是他们心中的经典，甚至有的不玩RPG的玩家当年冲着那首片头曲也去收了一张。玩着《TODR》，笔者仿佛又回到了以前那个时代，纵使系统再怎么变化，但游戏的灵魂是不会变的，即使是现在笔者也会随着游戏中的角色高兴而高兴、悲伤而悲伤、愤怒而愤怒。正如我们常说的那样，经典不会随着时间而被我们所遗忘，相反，我们会把它记得更加牢固。

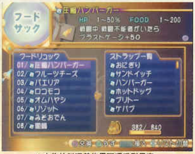
如梦一般，闭上眼睛回想当时的日子/如梦一般，在我的心中永远散发着光彩/即使失去所有，但我坚信一定会有新的东西出现/我俩的相遇，一定是很久以前就已经注定的奇迹



GOLDEN EYE



▲连锁量系统并不影响战斗的流畅性。



▲本作的料理其作用可谓系列最高。



▲"把你爸打死"在本作里依旧是那么强劲。



游戏立方 GAME³

Vol. 121

栏目主持 ACE飞行员　Email Game3@ucg.com.cn

如果您是一位细心的读者就会发现每期"多边共享"中几乎都会有关于"马里奥"的内容。本来这次同样会有一个与"马里奥"的相关内容，不过为了能将该内容更全面的展现给读者们，最终决定该内容由"秘密花园"栏目来完成。从上期开始"言论"将作为"多边共享"固定内容推出，所有内容都是编辑们汇总而成的。就我个人而言非常喜欢这个小版块，能够将不同人的声音汇总在一起其实是一件非常提神的事情，读起来就像嚼怪味豆一样。真的验证了那句话：人上一百，形形色色。

多边共享区 ENTER THE GAME

愚人节生日快乐!

D·S 提供

当各位拿到本期杂志的时，一年一度的愚人节恐怕也要如约而至了吧？最近在阅读信件的时，偶尔会看到几位读者朋友抱怨由于自己生日恰巧赶上了4月1日而经常遭到同学们的嘲笑。其实各位恐怕还不知道，愚人节在众多ACG作品中的角色生日设定里可是极为经典的一个哦！现在就让我们来看一看在4月1日这一天出生的ACG名人都有哪些吧。















木之本樱(《魔卡少女樱》)

在日本及国内拥有极高人气的可爱美少女，堪称"萝莉"的经典形象代言人。手持守护神给予的魔法棒，肩负着寻回所有"库洛牌"(代表着自然界的不同力量)的重要使命。《魔卡少女樱》曾在GBA上推出过同名游戏，这是一款迷你小游戏的大合集，间杂着一些原创剧情，还是颇有趣味的。

樱木花道(《SLAM DUNK》)

在国内几乎家喻户晓的红毛猴子，曾经是令许多青少年第一次踏入篮球场的绝对偶像(当然流川枫等人亦功不可没)，鉴于其行事鲁莽兼单细胞的性格，4月1日这个生日对他而言真是太贴切不过了。由于漫画原著问世较早，故相关游戏多为早期主流机种上的作品，如SS等，很多老玩家依然会对LOADING时那经典的"反复胯下运球"记忆犹新。

石崎了(《足球小将》)

虽然《足球小将》里石崎只能算是个三流角色，但他在众多漫迷中却拥有很高的人气，原因大概便在于他那比较贴近真实的设定(可说是《足球小将》中难得的正常人类之一……)和毫不服输的性格吧，其中尤以第一部决赛中他舍身用脸部挡下德国前锋施奈德的闪光射门一段最为精彩——要知道，那可是在后场便能将对方球网射穿的必杀射门……

乌索普(《ONE PIECE》)

以吹牛皮著名的路飞海盗团团员，司职炮手，经常发出"我的N亿名手下即将马上赶来收拾你们"之类的宣言，堪称"愚人"的又一典型标兵，不过很可惜，由于牛皮过于夸张，能上当的敌人没有几个……在《ONE PIECE》相关游戏中，乌索普的弹弓攻击威力强劲，是位不错的狙击手。

米田一基(《樱大战》系列)

虽然表面看上去只是个嗜酒的糟老头，但实际身分却是降魔部队"帝国华击团"的最高负责人，经常趾高气扬地指挥一群妙龄少女(外加一个大眼萝莉和一个刺猬头小白脸)坐着稀奇古怪的铁皮水壶去和怪物们战斗——哦，对不起，我不该用"水壶"这个字眼，还是"邮筒"更为恰当一些。

山田花太郎(《死神BLEACH》)

虽然有着"护廷四番队第七席"这等响亮称号，不过其实就是个端茶送水的职务。黑崎一护等人最初潜入净灵廷与花太郎偶遇时本想将其顺手抓来作人质，结果却发现错抓了个拖油瓶……好在四番队的治愈系鬼道还是功效显著的，花太郎的这个特点在NDS上推出的几款"《死神BLEACH》系列"作品中表现得尤为明显。

贵鬼(《圣斗士星矢》)

穆先生手下的小跟班，其极具个性的样貌令人过目不忘。然而，虽然《圣斗士星矢》改编游戏众多，但他却从未在任何一款中以可操作角色的形式登过场，不免是个遗憾。

忍部ヒミコ(《魔神英雄传》)

老一辈的读者可能都不会忘记这个小姑娘在《魔神英雄传》里的活跃表现，也不会忘记她那经典的放肆笑声。不过这款由动画改编来的游戏实在是太老了，国内可能很少有人玩到。

ジョージ・グレン

(《机动战士高达SEED》)

作为第一个"调整者"，这位兄台仅在动画中露过一小脸，不过却在多部同人漫画中闪亮登场，可谓墙里开花墙外香。







卢米内斯英雄帖

何为"卢米内斯"？

其实就是水口哲也最早在PSP上推出的另类方块益智游戏《LUMINES》，俗称"音乐方块"。游戏虽脱胎于《俄罗斯方块》，却有着更为简明的玩法，双色四格的小方块在或优美或前卫的旋律中自由拼接，音乐节奏与方块游戏的结合可谓浑然天成；又因随节拍快慢而平移的扫描线的存在，使游戏系统拥有令人意想不到的深度。可以说，《LUMINES》是追求个性时尚的PSP一族不可抗拒的佳作，首作全球50万以上的销量也说明了这一点。

卢米内斯的版本

现在，"《Lumines》系列"已涉足PSP、X360、手机以及PS2平台，共有两代正统作品。PSP版的《Lumines》和《Lumines Ⅱ》即为第一作和第二作，而X360的下载游戏《Lumines Live!》内容与2代基本相同，而最近推出的PS2版《Lumines Plus》则基本上可以说是一个1代的复刻版。至此，硬件条件不同的玩家都有了领略本系列魅力的可能性。

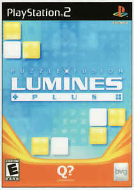
挑战内容

本文仅代表"游戏光环"热血最强栏目，广发英雄帖，提出全新挑战课题：那就是《Lumines》的60秒时间挑战模式，以1分钟内削去方块的数量一决高下！胜负师曾见过国外高手的精彩表演，自己也曾挑战过，可惜没能长久坚持，止步于1分钟100个左右。但同时我也相信，在国内定然有隐藏于民间的《Lumines》达人存在。欢迎各位有实力、有信心、有恒心的快手们前来挑战！

参加方法

PSP版《Lumines Ⅱ》的时间挑战模式可以进行REPLAY的存储，这样的话，只需用电子邮件发送RERLAY存档即可，投稿会相当方便。只是对于其他机种或版本来说，投稿还是需要使用传统的录像方式，但我们会相对放宽一些条件，如果无法使用电视卡录下清晰影像，那么用数码产品（手机、相机、DV等）录下能够反映真实成绩的影像内容（注意画面尽量不要抖动），我们同样会接受。只要成绩排在前列，那么投稿影像将被收录在"游戏光环"中，而入围玩家都将获得相应稿费和一些由我们送出的特别礼物。投稿信箱为ucg@ucg.com.cn，邮件中请写清姓名、地址和邮编等信息。如录像文件太大，可先发邮件告知成绩，我们会另行通知发送文件的方法。**本次"卢米内斯英雄大会"的截止日期是2007年5月7日。**







PC版《生化危机4》的猥亵玩法

levelup.cn 提供



▲黑色蕾丝裤袜给《生化危机4》增添了不少性感的元素。





▲不想多解释什么了，还以为艾达来参加2007年春季米兰内衣发布会。

自从《生化危机4》推出以来，NGC与PS2版均受到了全球玩家的广泛好评，但前不久推出的PC版却没有这么幸运。并不抢眼的游戏画面、素质一般的贴图让许多对PC版《生化危机4》期待已久的玩家大失所望。但就在最近，一种全新的恶搞玩法让这款略显缩水的超级大作得以再放光彩，这就是PC独有的改图大法，更加具体地说就是修改人物的服装贴图！被广大玩家所膜拜为女神的艾达小姐如今成为了猥亵男们的恶搞目标，各种各样搞怪甚至暴露的服装层出不穷，这可以说得上是自"偷窥阿什莉底裤"之后最为猥亵的变态玩法，废话少说，有图为证，或许您能在看到这些图之后会立刻对PC版《生化危机4》产生前所未有的兴趣。

言论 VOICE

★因为周围的人都有了，所以我也很想要。

——一位16岁日本学生在接受采访时如上说道。NDSL在日本的狂销几乎无法阻挡。

Thank you for your playing, I love you!

——X360游戏《御姐武戏X 忌血继承者》通关时出现的字样。以双叶理保、彩为首的性感女郎们，为D3 publisher的游戏累计突破千万销量立下了汗马功劳。不过在游戏结尾字幕出现"I Love You"的字样还真是让广大男性玩家心里为之"虎躯一震"。

不使用我们平常用的材料和器具，而是让大家在家里也能做出来，这点相当困难。像调味料也是，专业厨师都是靠身体感觉一撮大概是多少克。要将这样的量精确地数值化是非常困难的工作。

——帝国饭店总料理长田中健一郎在NDS游戏《解说！DS料理指导 完全帝国饭店》发表会上的讲话。早在上世纪70年代，我国著名作家叶永烈便已断言做菜是电脑无法胜任的工作。

没有成就。

——欧美著名日版游戏评论网站Gamebrink给PS3版《赋法战争》打出超低分的理由之一。成就已经俨然成为X360的象征之一，并被越来越多的玩家所接受。

在这次收录的50款作品之中，有很多是虽然有基板却无法启动，必须修好之后才能收录的。还有一些基板在公司内都找不到，我们只好到全日本的街机厅里搜索，其中有一款几乎找遍了全日本，最后才在长野县找到一台，马上借来收录到游戏中。

——《Taito纪念合辑2 下卷》的制作人谈游戏开发的秘闻。

虽然本作和"《索尼克》系列"的前作有点不太一样，但我们已经确实将《索尼克》的感觉做了出来，玩家务必要来玩玩看哦！

——次世代《索尼克》恶评如潮。游戏监督小川阳二郎在游戏发售前的话被好事者翻出来反复鞭笞。

X360这个品牌终于获得了与其他主机平等竞争的机会。

——和那些踌躇满志的美国同事比起来，日本微软Xbox事业本部长泉水敬的话要低调得多。



这人画得还行。

——《FF》原画师天野喜孝在新川洋司画集《THE ART OF METAL GEAR SOLID》扉页上的题词。

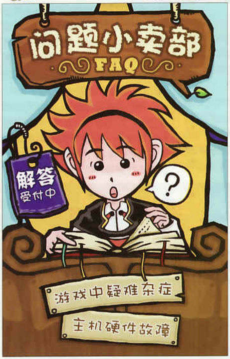
喜欢游戏，而且认为用创作游戏来赚钱是最棒的工作，这样的态度才是最重要的。

——"《如龙》系列"制作人名越稔洋在日本GFF Game For Future 2007大会上，谈到游戏创作者的所要具备的素质时如是说。

iPod和Zune才是PSP的最大敌人。

——SONY市场部主管John Koller，根据他的内部统计只有11%～14%的PSP玩家同时拥有NDS，尽管PSP的销量在掌机市场的要低于NDS，但这已经非常清晰的显示出SONY的目标市场与任天堂是完全不同的。





硬件 HARDWARE

①神游iDSL的上下屏色差是不是都一样有差别？我刷机后就一直存在这个现象。②目前PS3、Wii的价格大约是多少？还有降价的空间吗？[上海 马亮华]

①根据晴天从编辑部的达人和众多玩家的反馈看来，神游iDSL除了首发第一批外，之后推出的主机都或多或少存在着上下屏色差的问题，这应该与你刷机没有必然的联系。②由于目前PS3和Wii都已经推出了一段时间，所以最初商家的首发炒作也大大降温，价格基本上都已经回复到了正常水平，据晴天从编辑部所在地的电玩店了解，目前PS3（60GB版本）和Wii的价格基本上都在4000和2000左右浮动，你不妨作为购买时的参考。

最近想购入了一台NDSL，请问买哪种版本会比较好呢？另外请推荐一款烧录卡最好能够支持GBA的游戏。[鞍山 刘荣宾]

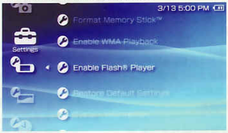
由于目前R4等免刷机的烧录卡已经相当普及，如果你不是对主机的颜色有太大执念的话，买神游版的iDSL倒是个不错的选择，因为作为行货版的主机，较完善的售后服务是其相对于其他版本主机最有优势的地方。目前主流的Slot-1端口的烧录卡通常都是不支持GBA游戏的，想要使用NDS玩GBA游戏的话，推荐购买支持Slot-2端口的M3 miniSD卡，但之前一定要询问好商家烧录卡的版本，千万不要错买成省略GBA功能的Professional版。

在PSP上玩PS游戏时是否会受到诸如画面比例，按键操作等影响？我的同学在PSP上玩《最终幻想VII》时，刚开始没多久就出现了死机的现象，重启后还是没有解决？这到底是游戏的问题还是模拟器的问题呢？[保定 郑龙飞]

目前PSP上的PS模拟器由于是官方版本，所以自然为玩家考虑到了画面比例、按键操作等方面的问题，在运行PS游戏后，按下HOME键可以调出PS模拟器的设置菜单（以3.10OE-A系统为准），其中Screen Mode可以将游戏画面在4：3、16：9和全屏三种方式中切换，Assign Controller Ports中不但可以选择1P和2P按键方式，官方也给出了三种按键组合，你可以根据自己的需要进行选择。《最终幻想VII》死机的情况之前也有很多玩家反映过，这应该跟官方提供的模拟器不支持该游戏有关。

①PSP有播放MP4的功能，是否可播放wmv和rmvb类型的文件呢？Flash的电影文件能播放吗？是否需要安装相应的播放器才可以？安装的播放器在不同区域版本的主机上有限制吗？②新的补丁可以使高版本主机运行记忆棒里的ISO游戏，是不是就等于降级到1.5版呢？③PSP的记忆棒还能用在别的数码产品上吗？[squalter]

①PSP本身是不支持wmv和rmvb这两种类型的视频文件的，你可以使用转换软件将它们转换为PMP等格式，再配合相应的播放器即可在PSP上播放，播放器是不受区域版本主机限制的。要播放Flash文件需要先在PSP中激活这个功能，之后再将Flash拷贝到记忆棒的任意位置，进入Network下的“Internet Browser”打开PSP的浏览器，在Address栏输入file:/*.swf（*号为Flash名称）就可以进行播放，你还可以选择下方Tool中的Settings，将Cache Settings一栏修改为2048KB以获得更流畅的播放效果。②可以直接运行ISO游戏其实是在高版本系统中调用1.5版内核来实现的，所以和降级到1.5版本仍然有区别，毕竟我们还能够获得高版本系统所支持的其他功能。③PSP的记忆棒除了可以在PSP上使用外，自然还可以用在SONY推出的数码相机等其他数码产品上，而其他的数码产品则要根据产品说明书中所述的情况而定。



▲在System Setting下选择Enable Flash Player即可激活Flash播放功能，需要连接网络。

我的NDS使用的是SC miniSD卡，但是我将moonshell0.9按照教程安装拷贝到SD棒后，在进入Boot文件时上屏出现许多英文但却运行不了，到底是什么原因呢？目前用什么版本的moonshell会比较好？[安徽 陈旭东]

目前moonshell的最高版本为1.7，SC MiniSD烧录卡自然也是可以支持它的，但鉴于仍然有部分玩家反映在使用安装文件安装到烧录卡后有可能会出现不能运行的情况，建议你前往官方网站（http://chn.supercard.cn/download/SC_MINISD_SD.htm）找到官方针对烧录卡优化的专用版本（最好是免安装包），运行程序安装或直接复制到烧录卡上运行即可。

①PS3免费下载的《GT赛车HD》和《铁拳5 暗之复苏》的容量各是多少？②用PS3浏览网页、连机对战需要支出额外的费用吗？③日本发售的PS3专用HDMI连接线对应国内电视的HDMI接口吗？[付滔]

①《GT赛车HD》的大小为631MB，你可以在日本或香港服务器上免费下载，而《铁拳5 暗之复苏》810MB且为付费游戏，但由于国内玩家通常都存在国际信用卡支付的问题，从香港服务器上下载可以省去不必要的麻烦。②目前这两项功能都是完全免费的。③由于HDMI的接口都是统一标准，只要你的电视支持HDMI就可以通过PS3专用HDMI连接线进行连接。

游戏 GAMES

请问《最终幻想XII》中获得召唤兽轮回王时需要收集的3枚硬币怎样才能得到呢？ナブレウス湿原中“永远を见下ろす高台”处的寺庙怎么才能进入呢？[佛山 麦海民]



图1



图2

①以下就为你列出获得这三枚金币的方法：

（1）在王都ラバナスタ完成オルトロス的讨伐任务后获得奖励“すすけたかけら”；

（2）前往王都内ガラムサイズ水路按11、4、11、3、4的顺序操作水门制御装置在中央区域的另一侧得到“くすんだかけら”；

（3）返回ダウンタウン依次与图1中标记的ロッケンモウ、カイツ和フィロ对话，接着再回到王都依次与图2标记中央广场喷泉右侧的思い出せない女性、黑市中的黄色いバンガ族、魔法屋中的酒场の帝国兵对话，最后再与フィロ和酒场の帝国兵对话获得“よごれたかけら”；

（4）将三个碎片交给ロッケンモウ换取爱のメダル；

（5）前往帝都アルケイディス与魔法店中的

ロッケンムウ对话，再与アルケイディス旧市街/むかい风の路地右上角的政民のオット对话，最后返回ロッケンムウ处得到勇气のメダル；

(6)在获得以上两枚金币的情况下，前往ナブレウス湿原/声を失った路与マクレイオ对话，最后前往永远を见下ろす高台的寺庙获得最后的金币，这里需要注意获得金币的地点是显示在游戏中缩略地图之外的。

小弟有几个关于《最终幻想XII》的问题请教。①请问最强单手剑交易品中レーシー、皇帝のウロコ和生命のロウソク怎么获得？②トロの剑交易品中的タイコウの纹章和オメガの纹章怎么获得？③玉钢可以通过交易品和击败99级的红陆行鸟掉落，那第三个玉钢怎么获得呢？[韶关 刘铭恺]

①レーシー需要消灭在バラミナ大峡谷/银流の始まり或解けることなき流れ出现的精灵レーシー后掉落或直接偷取，另外它只有在暴风雪的天气才会出现的特性一定不要忘记；皇帝のウロコ需要在拥有"龙骑士の心得"的情况下消灭在ゼルテニアン洞穴/バラムカ断层出现的アルケオエイビス后掉落或使用密猎技能捕获；生命のロウソク需要在拥有"魔剑士の心得"的情况下消灭大灯台中层/幻惑の层或大灯台上层/至顶の旋回廊出现的ネクロマンサー后掉落或直接偷取。②第一次到达港町バーフォンハイム时与シバーネ波止场拿着鱼竿的NPC对话并选择"そのつり竿は？"，之后不要离开场景便可在附近的墙边找到鱼竿，最后返回东ダルマスカ沙漠/ネブラ河沿いの集落南侧与岸边的ルクセラ对话并选择"赖む"就可以进行钓鱼的迷你游戏。最开始玩家只能选择"河下流"，之后依次在每个地点获得5次完胜（即6次钓鱼都成功，"河上流"和"秘密の浅濑"只需完成一次但必须取得サボテンの契り和サボテンの印两个特殊奖励）就会追加新的地点，在最后的"ヌシのすみか"钓起キングオブキングス就会获得タイコウの纹章；オメガの纹章则需要在获得"契约の剑"的情况下，返回王都ラバナスタ北部莫布利公会接受讨伐ヤズマット的任务（事先必须讨伐7只以上的H级怪物和完成"龙の研究家"的支线任务），最后前往クリスタル・グランデ最深处战胜オメガmk.XII后获得。③你所指的最后一个玉钢只要在拥有8个召唤兽的情况下与莫布兰公会中的管理员对话即可获得。

小弟想向晴天请教几个关于《忍者龙剑传 黑之章》的问题。①游戏二周目会继承哪些要素呢？②女主角的斧子可以作为隼龙的一件兵器吗？③第9章打坦克BOSS前仓库里的火车上有一个金甲虫，如何才能获得它？④第1章BOSS太会防了，有什么有效的方法将其解决？第15章BOSS魔王由于天衣无缝的浮空连打对其不是十分好用，有没有什么其他更好的方法对付他呢？⑤有什么办法能够轻松解决掉幽灵鱼？[吉林 潘潇]

①《忍者龙剑传 黑之章》的二周目比较不厚道，除了金甲虫以外的所有东西都不能继承，但是在二周目第1、3关可以获得黑龙丸算是一点补偿。②你所提到的WAR HAMMER（战斧）在第8关魔神猎人瑞切尔被抓走后，调查礼拜堂的废墟就会得到，可以花5000点强化一次，攻击力虽然大但速度很慢，属于重型武器中最不好用的，况且在通常情况下第8关就已经可以强化出天衣无缝并得到大刀了，所以它只能成为玩家的压箱货了。③这里需要利用向前跳跃中按×键或B键助力跳跃的技巧才能获得。④你不妨和他拉开一段距离使用疾风斩跑动后接×键的攻击方式来对他造成有效的伤害。第15章的魔王其实用天衣无缝是很好消灭的，只要注意跳跃后只需连按3次×键即可。⑤建议装备上幸运腕轮增加红魂，再用忍术"鬼火之术"配合任意武器的吸魂攻击即可，另外使用双镰刀连按5次×键的跳跃也是可以的。

有几个关于《怪物猎人2》的问题想请教。①如果以单人模式进行游戏，最好使用什么武器呢？②游戏中的怪物是否存在种族固有的弱点？能否简单地列举一下？③如何才能获得钓水龙用的"钓りカエル"？[珠海 陈志达]

①对于刚接触本作的玩家来说，片手剑绝对是初期的首选，而后期面对体力高的敌人，只有针对性地使用敌人的弱点属性进攻，配合灵活的运用性才能够获得胜利，建议在熟悉游戏后，可以多尝试一些拥有高伤害的其他武器，这样在面对诸如老山龙，砦蟹等大型攻城敌人时也能游刃有余。②敌人的弱点属性都是固定的，和种族并没有太大的必然联系。③钓りカエル在温暖期密林3区通往7区入口附近的石头处可以大量获取。



阳光学园 闪亮大改版！

相信各位读者第一眼就看到这个硕大显眼的标题了，就如大家所见到的那样，我们的阳光学园经历了这么长的时间，受到了众多喜爱游戏的玩家的欢迎和参与。这期间，不断有新的成员加入我们的团体，也有老的成员顺利转职来到了编辑部参加工作，成为大家所熟悉的小编。而这个让热爱游戏的玩家能够更加接近自己目标的栏目，终于要迎来第一次改版了。

更大 更广 更多的机会

经过改版后全新的阳光学园招收范围会更加广阔，除了擅长游戏方面的玩家们，擅长动漫、声优等方面的ACG爱好者，对绘画、美术有专长的人也将成为阳光计划的招收对象。同时，阳光学员的作品发表机会会更大，发表媒体更加广泛，你们的作品将被推荐给《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、《游戏·人》、《游戏城寨》、《模魂志》、levelup.cn网站等多家媒体。对于阳光学员的管理也会更加规范化，凡是报名的阳光学员，我们都将为你建立一个资料库全面记录你的资料，让你的成绩得到忠实记载。

更全 更快 更新的体验

为了奖励表现优异的阳光学员，我们还制定了各种丰富的奖励措施。

正式成为阳光学员之后，不仅有机会得到一张证明自己身分的"阳光学员身分卡"和各种小纪念品，还有机会在假期组织参观编辑部，与你们所喜欢的编辑进行交流。levelup.cn网站将建立起一个阳光学员内部论坛供大家交流。每隔一段时间，我们会将阳光学员的优秀文章整理成册，也可以经过编辑的推荐来到我们编辑部参与工作。

而喜欢ACG的你，希望和自己所喜欢的领域有更紧密接触的你，愿意以编辑或撰稿人为目标的你，所需要做的事情，仅仅是以下一件。

发送报名邮件到hr@ucg.com.cn，或者寄信到编辑部加入我们阳光学园。



编辑手札

新闻与传闻

2002年末在网上闲逛时，百无聊赖地打开某日本游戏网站，一行红字出现在眼前——那是Square与Enix宣布合并的新闻，依稀记得，那是我参与游戏新闻制作后第一次感受震撼，不过我第一时间想到的并不是两家公司合并后对游戏业的影响，而是碰上911那样的突发事件，不知时事记者们会被"震"到怎样的境界？

突发事件是读者和编辑都十分关注的对象，随着网络的发达，只要是人们关注的事件几乎都可以在几个小时内传遍全球。但消息多了，也难免鱼龙混杂，网络的发达也给新闻制作带来不少麻烦，其中最麻烦的当数真伪难辨的传闻。

消息可靠性求证是新闻制作的难点，在国内要直接联系国外的游戏公司较为困难，因此最可靠的消息来源是官方网站，其次是路透社、彭博财经等权威媒体以及与厂商有密切关系的一线专业游戏媒体，来自其他渠道的新闻就要仔细斟酌其可靠性了。除了要考虑该渠道以往的消息可靠性，还要通过游戏业常识的日常积累判断可信度，并且要多查找其他信息渠道，存在疑问的消息只能当作传闻处理，可以删除或在文中注明该消息的不确定性。除了新闻栏目外，消息可靠性对于特别企划、特稿、新闻评论等内容同样重要，由于国内的游戏新闻来源很杂，权威渠道不多，作者很容易受到错误信息的误导，我们也经常看到撰稿人的文章中存在受传闻误导而出现的严重错误，这给编辑审稿校对带来了很大的麻烦，往往要耗费很多时间进行求证。因此要想成为一个编辑信赖的、出色的撰稿人，一定要注意信息的可靠性，尽量使用权威渠道的信息资料，并注意求证。

掌机动态扫描

文 零下

PSP Devhook也玩PS模拟

许多不忍心将1.50系统升级为3.XX OE自制系统的玩家现在有福了，无需再忍受无法运行PS模拟游戏的Devhook了。现在这款由Cha2推出的Devhook插件是从3.10 OE-A'的固件中提取了模拟器运行所需要的PRX文件，并对其中的vshctrl.prx文件进行了适当的编辑，使针对3.XX OE系统使用的Popsloader能够在DevHook下正常使用。目前最新版本为3月9日推出的alhpa2版，稳定性虽然比上一个版本有所提高，但还是时常出现游戏无法运行的现象。而且使用后DevHook模拟出的系统将会与OE一样能够识别ISO目录下的游戏，但运行就比较成问题了。

安装教程

第一步 首先需要将DevHook 0.52.0100成功安装，并将Popsloader所需文件都放在记忆棒上。

第二步 下载这款插件并解压缩，将其中的msroot文件夹内的所有文件复制到记忆棒根目录下，并覆盖同名文件。

第三步 将解压后得到的stock registry文件夹下内容放置到记忆棒f1\registry文件夹中，用来无需刷新固件就重新安装DevHook。当然只有在PS模拟器无法正常运行的情况下才需要运行这一步骤。

第四步 只要完成以上步骤，启动DevHook虚拟3.11版本的系统环境，这时固件版本显示为"firmware 3.11(OE beta)"，然后将PS模拟游戏目录放置在记忆棒的PSP\GAME文件夹下即可进行游戏，然而目前该插件的稳定性善待改进，容易在运行时出现死机黑屏等问题。

NDS MoonShell 1.71发布

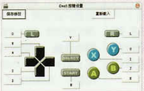


听音乐、看电影、阅读电子书，能让NDS彻底变为多媒体播放系统的NDS影音播放程序MoonShell再度更新，目前已经支持了市面上的各种主流烧录卡。最新的1.71版为我们带来了更加强大的功能：默认的声音将被设定为24kHz 2x oversampling；针对DPG视频解码速度的支持；加入启动键的自定义功能；其它的一些BUG的修正。

NDS SLOT-1烧录卡R4最新内核v1.07发布

此次v1.07版内核的更新加入了：电子书支持单双屏显示(按 SELECT键切换"上下双屏"、"下单屏"和"左右双屏"模式)，单屏模式背光关闭省电；主菜单显示"时:分:秒"改为显示"月/日 时:分"；支持主题DIY功能(原皮肤DIY功能的扩展，也可设置字体和选择条等颜色)，兼容先前皮肤；支持多主题手动在线更改(在主菜单按 SELECT键更改)，支持多主题自动按月更改，提供"月历主题"下载；提供"主题说明书"详细说明主题的设置方法。如果用户只需要多个皮肤可以在线切换，只需要在"_system_"目录建立"themes"目录，然后在"themes"目录建立若干个子目录，分别命名为"theme01"——"theme12"，把原先的皮肤分别拷入相应目录即可。

NDS NDS模拟器iDeas新版公开





电脑用NDS模拟器iDeas在3月8日发布了最新的v1.0.1.2版。这次的最新版本加入LZ77UnComp功能，修正了内核及EEPROM管理方面的错误，修复了LDR、BLX、ROR操作码错误以及3D图层显示问题。然而iDeas的模拟效果依旧很一般，许多游戏仍然无法正常运行。

NDS EZ4系列追加软复位功能

EZ TEAM总是不忘对老产品的不断升级与增加功能，在3月15日发布了EZ4系列的最新转换程序和内核，支持的卡带包含EZ4、EZ4L、EZ4LC和EZ4LD。此次更新将EZ4系列的游戏兼容性提升至EZ5的水平，近乎100%游戏支持，并且为EZ4系列加入了软复位的支持，可以在运行NDS游戏的时候同时按下L+SELECT+START回到游戏列表，以减少频繁更换游戏对开关的磨损以及造成的不便。

NDS DSSaveTool新版发布

这款名为DSSaveTool的烧录卡存档转换软件是由国人开发的可对各款烧录卡的专用存档格式进行转换，最新版本为v1.03于3月5日推出。新版修正了64KB存档的错误，优化了部分程序代码，完善了转换时的等待提示，并修复了其他一些小错误。DSSaveTool由小蚂蚁工作室开发，能够将M3、G6、SCDSOne、R4、EZ5等几乎全部烧录卡存档互转格式。如果你有多块烧录卡，再也不怕换块烧录卡，就得从头开始玩游戏了。软件的使用方法很简单，运行后，选择源文件和目标文件后，再选择相应的烧录卡类型就可以了。软件目前还不支持DS-X存档格式，对4M存档的支持也不太完美。另外注意，软件使用前需要安装微软.NET Freamwork 1.1运行库才能够运行。

NDS M3/G6转换软件及内核全面升级

Gbalpah于3月13日对M3/G6转换软件及内核进行了全面升级。目前G6系列的内核及管理软件的最新版本为v4.7，而M3系列的内核经及管理软件的最新版本则为C32。

此次针对M3系列及G6系列(不含M3DS Simply和R4)的内核升级，更新了游戏的DoFAT引擎，以解决运行"0799－时髦公主DS(日)"时游戏画面花屏的问题；多媒体扩展部分则增加了对DSM视频文件的影视导航信息的显示支持，在选择一个DSM视频后，如果此DSM视频带视频导航信息，会自动显示相关影视画面和内容(视频导航功能仅限GBalpha影音魔力盒提供的影视下载服务的DSM视频才具备)。

而管理软件部分，则解决了编号为0876的欧版《怪盗瓦里奥》不能运行的问题，以及编号为0879的韩文版《新超级马利奥兄弟》只能以安全模式运行的问题，现在都可以使用快速载入模式正常运行游戏；另外软件中还更新了"一指通"智能库，在编号为0896之前的所有NDS游戏均可以自动配置强制读取并使用中文游戏名称。

汉化速报

PSP 《新纪幻想 圣魔战记》95%汉化版发布

CG汉化组于3月10日发布了该小组第三部作品——PSP游戏《新纪幻想 圣魔战记》的95%汉化版本。这次的《新纪幻想 圣魔战记》汉化工程从2006年11月开始正式启动到结束放出游戏，其间历时长达五个月之久。目前游戏的剧情对话等主要内容已经全部汉化完成，而仅剩下人物介绍等部分还未能汉化。



NDS 《TAO 魔物之塔与魔法之卵》汉化版V1.0发布

由NB汉化组汉化完成的《TAO 魔法之塔与魔法之卵》近日发布了v1.0版补丁，据悉该游戏的图片部分则还未进行深入汉化，而文本汉化完成量为97%。



PSP 《FFT》中文汉化补丁发布

这次汉化虽说是基于PS平台上的游戏，但目前对于大部分玩家们来说，还是使用PSP运行PS模拟游戏的居多，所以暂且也归为掌机部分。本次《FFT》汉化工作从06年12月24日开始，至07年3月10日发布，历时77天。在此期间，汉化组得到了天幻论坛多位热心网友的支持与协助。参与此次汉化的天幻的汉化人员包括：VEGA、十字锁链、ウァルキリー、makodo、guigui、xenowind、アイリス、psi2001、Random、唯、iqueids、神无月七夜等等。但令人遗憾的是此次没有对《FFT》作完全汉化，而已汉化部分存在许多BUG也在所难免。





游戏军火库 GAME ARSENAL



■FALCON 战机性能强悍，但维护起来也更让人头痛。

本期话题 武器的制式统一

武器的制式统一，从某种意义上讲就是尽量使同类装备品种单一化，这个概念如果被用在游戏的制作当中，那么估计所有的玩家都会立刻放下手柄并且不约而同的以各种粗暴方式问候游戏制作人的全家了。但是，如果一个国家的军队在自己的武器格纳库中陈列着有如超级市场中的货物般多种多样的杂牌武器，那么我可以毫不夸张地跟各位看官说，这个国家武装力量的战斗力绝对不会比一支游击队强多少！事实上，不只是一支正规军队的统帅，即便是游击队的领导人也迫切地渴望手下的士兵能够在战斗的时候使用统一制式的武器，因为他们深深地认识到武器的制式统一可以在最大限度上确保后勤供应的便利和维护的快速高效。设想一下如果你在作战的时候突然发现自己手中7.62毫米口径的AK47突然“断粮”了，当你下意识向身边的兄弟索要满发弹夹的时候，却意外地发觉这个倒霉蛋儿手里的家伙是支只能使用5.56毫米弹药的M4卡宾枪，那会是一种什么样的感觉。然而，我们在游戏中所遇到的情况通常是这样的：我们在《机战》中从来没有因为高达和盖塔的零部件无法互换而放弃使用他们中的任何一方；《皇牌空战》中我们可以在接到任务后边捏着牙签剔牙边在自己那网罗了世界各国战机的、配置豪华的格纳库中随意挑选出一架心仪的变态强机去进行新一轮的虐敌表演；我们甚至还可以在《生化危机4》中随意从JS那里购买不同型号的手枪或霰弹枪而不必担心里昂随处捡来的弹药是否能够保证塞到这些新家伙的枪膛里去！



■M4卡宾枪

制式统一的武器可以作为部队提高战斗力的基本前提，更可以有效地阻止敌人在装备上对己方的渗透和破坏。冷战时期，北约组织成立后就立刻着手盟国内部的武器制式统一化，以至于今天我们可以很容易地发现北约各成员国的陆军部队所使用的突击步枪基本都在统一使用5.56毫米口径弹药；相反，作为对立阵营中的苏联等国家则把7.62毫米作为自己同类枪械的标准口径。由此观点引申出的问题同样在ACG领域出现了偏差。众所周知，《高达》系列动画最大的一个特点就是开头部分几乎无一例外的发生“强夺”事件，且不说这“强夺”的手段给对方带来的震慑效果有多大，夺到手的新玩意儿不马上被送去研究，而是被立刻投入战场，这种做法本身已经有悖于常理了。

所以，我们在接触并热衷于讨论动漫和游戏中的某些异想天开设定的同时，还是冷静地考虑一下实施的可能性，千万不可将其中的想法套用到现实之中，正所谓“惯性思维害死人”，赶快觉悟吧。

机械家 小编机械造型大公开！第一弹：机械泰坦！

最新研制的试作型机器人TITANS－01，采用了极为坚固的阿里巴巴合金作为外层装甲，头部装有高性能悬浮雷达，标准武器为魔杖，腹部装有扩散粒子炮，如此强大的性能完全可以对抗一切来犯之敌！

众编辑：泰坦，你什么时候变胖了？吃KFC催起来的吧，哈哈！

泰坦：把画师的地址给我，我要杀到他家里去，别拦着我！

众编辑：你的手杖不是顶端带水晶球的吗，怎么突然换新装备了？

泰坦：唉，说你们没见过市面还都不承认，这种高级货你们当然没有见过了，改天带你们去秋叶原。



机械设定：干冷烧猪

军工问答站



■伯莱塔F92



■沙漠之鹰

Q 为什么咧？ 小白一下，《生化危机》中的麦林手枪为什么会有如此大的威力，这跟我在一些军事杂志上看到的介绍不大一样？

A 原来是这个样子di 麦林手枪，其实是指一类大威力手枪，但所谓的大威力也是相对而言的，以大家所熟悉的.50英寸口径沙漠之鹰手枪来说，它的枪口动能可以达到1650焦耳，相比之下“《生化危机》系列”中最常见的伯莱塔92手枪的枪口动能只有450焦耳左右，两者的差距相当大。然而这并不代表沙漠之鹰手枪的威力就可以同步枪相提并论，家喻户晓的AK－47的枪口动能达到了1990焦耳以上，这已经高出沙漠之鹰一大截了，更何况AK－47是自动步枪，全自动连发射击的恐怖杀伤效果是沙漠之鹰无法相提并论的。CAPCOM在本公司的游戏中向来对设定的要求不严谨，我们还是不要对这种小枪胜过大枪的现象过分执著了吧。

Q 为什么咧？ 玩《飞空之舞》和《皇牌空战》的时候接触到了很多现实中的战斗机，我的问题是，他们的命名标准为什么千奇百怪，像“米格”、“幻影”等等，他们所代表的意义又是什么，望解答。

A 原来是这个样子di 现实当中的飞机命名法则是各不相同的，有的是为了表明设计单位，比如你所提到的“米格”是指前苏联的米高扬设计局（今天的米格飞机公司）所设计的飞行器的公开代号，如“米格－29”；有的则只是一个系列的代号，如“幻影”就是法国达索飞机公司的一系列战机的代号。除此以外，某些国家还在本国范围内使用统一的飞机编号制度，比如美国，我们所熟知的F－15、F－16等战机，均是依此制度命名，尽管它们的设计单位并不相同。

欢迎大家提出问题和踊跃投稿，我们的临时Email是Game3@ucg.com.cn

邪魔院

◆◆ 体会异国文化的魅力 ◆◆

栏目主持：邪魔天使

邪魔天使的随笔

已经好久没有这么兴奋过了，在玩了《战神2》后小邪觉得自己越来越BT了。（汗）打敌人尽想些什么如何更残忍地干掉对手、出血就激动、听着敌人的惨叫就很享受……噢，再这么说肯定会被人送到“不正常人类研究中心”去。但话说回来，玩了之后愈发期待在PS3上玩到《战神》的新作了。

闲聊日语

用日语的方言来增进双方感情

作者：张宏

假设你是一个广东人，认识一个外国人，突然有一天那个外国人用广东话对你说“内猴啊”（你好啊），你肯定觉得很惊奇，但同时你也很高兴，因为你从那个外国人的嘴里听到了自己的乡音，你和他的关系也会更加亲近。同样的道理，你在同某个日本人交往时，如果你事先知道他的籍贯（都道府县），临时学几句当地方言，突然说出来，也会收到同样的效果，甚至是意想不到的效果。笔者有个亲戚与日本商社做生意，有时他的翻译不在北京（出差或生病），就临时请笔者去帮一下忙。笔者在正式翻译之前都要先跟那个日本人简单寒暄一下，寒暄其间，笔者特意问一下他的籍贯。当然，不能像警察审问犯人那样直来直去的问，可以技巧一些。比如，“听您的口音好像是关西地方的人啊”，那人回答“是啊，是大阪人”。这就行了。在谈判过程中，你不用考虑方言问题，该怎样说，就怎样说。但是，一旦谈判双方僵持下来，火药味浓了，气氛紧张，这时，你不妨在一句话中故意带出一点关西方言，逗逗他，这时那个日本人会觉得很突然，愣一下，然后露出笑容，于是气氛就缓和了。有的朋友可能会说，我连标准日语都还没学好了，哪里有时间和精力去学日语方言。其实你不用专门去学，只要学一点点皮毛即可。比如在关东地方的方言中，推量型用“べえ”，又比如在关西地方的方言中，经常用“おる”代替“いる”等。或者大家到网上搜索一下也会找到相关内容的介绍网站。

研究生



豆知识

对于我们中国人而言，一说到研究生大家一般想到的就是硕士研究生（一般博士、博士后直接称呼），而在日本如果说研究生的话那就意义不同了，所以在此提醒一些希望留日的同学一定要注意。

当大学院考试失败后首先要去指导老师那里进行商谈，和老师讨论失败的原因以及今后的去向，是来年继续考还是边考边找工作，或者放弃进修。如果要继续考，那么可以再留读一年，或者以“研究生”的身分就读。如果想考本校，那么留读一年比较好，而想考其他学校那就要成为那个学校的研究生。研究生可以出席大学的授课、可以使用该校的图书馆、也可以接受指导老师的辅导。研究生没有定期考试和一些其他杂务，但根据大学不同，研究生招生时间也不同。研究生的学业完结时也要写论文。

要成为研究生要向对方学校指导老师申请，用电话、Email告诉对方自己想成为研究生，然后是直接拜访老师表明自己符合当研究生的条件。如果指导老师同意，那么一般都会成功。成为研究生，那么就可以参加那个学校的考试以及获得一个最好的学习环境。但一定要注意的是，成为那个学校的研究生并不是说保证你能进那个大学的大学院，自己还是要努力的，甚至可以考虑报考其他大学的大学院考试。



那么日本的硕士、博士怎么称呼呢？硕士称为修士（しゅうし），而博士还是称为博士（はかせ）。

东瀛来风



成人节

日本的成人节在1948年法定为1月15日，在这一天人们有成为一个大人的觉悟，是庆祝青年人超越自我的一个节日。现在的成人节基于2000年的《HAPPYSUNDAY法》已经修改为每年1月的第二个星期一。

成人仪式的存在意义

所谓成人节就是指青年结束了双亲和周围大人保护的孩童时代，并自觉、自立，迈入成人社会，为了庆祝这一天而进行的仪式。各地方举行成人式时女性要着振袖和服，男性穿西装或羽织，并且市长要向这些即将成人的青年致以祝福的贺词。但是近年来举行成人仪式时有年轻人引起骚乱，这也成为了一个社会现象。日本现在的法律规定20岁算成年，可以饮酒、吸烟、投票，所以在举行成人仪式时看到这些事情，让人觉得与其重视成人仪式不如在之前让他们意识到成为一个社会人就要成为一个能独当一面的人来得更重要。

从古至今的仪式

庆祝成人的风俗在日本自古就有，男子要结发戴上冠和乌帽，衣服也要换成成人穿的，以向周围人表示自己已经成人，而小时候用的幼名也要改。女子的话要身着“裳”（裹住腰以及腰以下的一种和服），要盘发，在成人仪式上还要用铁浆将牙齿染黑。举行成人仪式不仅是贵族，一般老百姓也会举行，但像现在这样在规定年龄才举行不同，以前是没年龄限制的。比如一天砍了60公斤柴，走了12公里把柴卖了，这就是一个有作为的男子汉，这些与年龄无关但能被承认的行为也是一种证明成人的方式，这种仪式被称为成年式或成女式。明治维新之后除了某些地区，大都衰退了。明治维新后男子要服兵役，要服兵役要经过征兵检查，而这个征兵检查就被视为是一种成人仪式，这也成为制定成人仪式的一个契机。二战后服兵役的义务没了，日本政府在1948年正式规定成人节成为法定假日并纳入相关法律。



成人节中蕴含的东西

之前我们说过，现在日本的成人节定在每年1月的第二个星期一，而全日本根据地方的差异庆祝的日子有所不同，从每年1月上旬到中旬不定。





但为什么将成人节定为法定假日呢？一种说法是在战后物资食物匮乏的时代，最缺乏的是人才，为了创造一个更好的国家，国民自身必须成长起来，当时的官员觉得“希望人民都要有从小孩成为大人的自觉”。可以看出，成人节饱含了先人们的许多期望，可以说是成为成年人的第一步。

秘密花园

胜负师：在本次“游戏开发者大会”期间，位于会展中心西侧的展览大厅有一个特别的角落，那里举办了一个别开生面的画展。画展名为“I am 8-bit”（我是8位的），主题自然是各种8位机时代的经典游戏，集合了数十位画家不同的风格，部分画作相当另类。实际上，“I am 8-bit”是在美国游戏圈小有名气的画展，去年举办时大获成功，画展中展出的作品还被收编为画册出版发行。现在就让我们欣赏一下画家们最为热衷的马里奥主题的部分作品吧。

本期主题：“我是8位的！”马里奥篇



你那忧郁的眼神，稀疏的胡渣。哦，像你这样拉风的男人，不管在什么地方，就好像漆黑中的萤火虫一样，那么鲜明，那么出众。



超级壮汉马里奥与究级怪兽库巴的大对决，让人热血沸腾的作品。

这幅《马里奥医生》相比其他作品要中规中矩得多了。



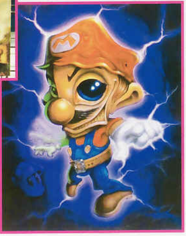


“额滴神哪！”对于很多从FC时代进入游戏世界的玩家来说，《马里奥》那就是神！



把GOUKI“萌”到了的作品。有美人相伴的胖大叔显得甚是得意。

名为“Power-Up”的作品中的马里奥，是我所见过的最为怪异的马里奥。





这幅吃了毒蘑菇的马里奥，很像是出自儿童之手的作品。



抽象派的画作，但画面中央的大金刚和右下角的马里奥还不算太难辨认。

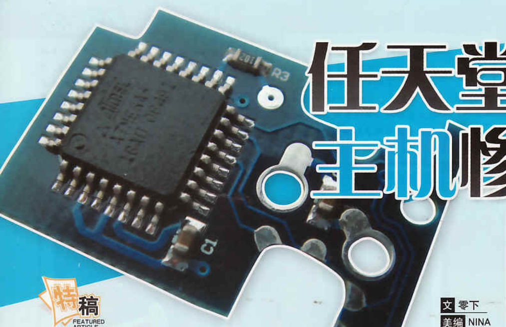


把马里奥削皮，很有创意的作品。

杀死毛虫的路易有点于心不忍，烤火取暖的马里奥则是悠然自得，表情绘制得相当有趣。



※部分作品为现场拍摄的照片。



任天堂次世代主机惨遭破解

次世代到底离我们有多近？一年多前发售的X360已然被许多国内玩家高高兴兴地请回了家中。这一方面得归功于微软对于X360这近一年来的成功运作，大作频出且大多有对应华语地区的中文版。而另一方面也不得不承认处于灰色地带的破解技术对于X360在国内的推广起到了推波助澜的作用。那么，于去年年底才上市的另外两台次世代主机——PS3和Wii，谁将沦为破解的下一位刀下冤魂呢？

特稿 FEATURED ARTICLE

文 零下
美编 NINA

全面解析Wii直读芯片

答案已经揭晓，Wii就是第二台惨遭破解的次世代主机，而其被破解的速度也是三大主机之中最快的。从主机发售到出现成熟的直读芯片，其间不足四个月。对于坚持了约近四年的前一代主机NGC，Wii的破解速度可以算是迅雷不及掩耳了。有这么一个说法，越受欢迎的主机就越快遭到破解。听起来比较荒谬，但其实这话也有其道理所在，一台受到欢迎的主机自然将引起更多的人的关注，而关注的人群中自然也就包括Hacker。

也许有人会说Wii的破解如此神速是因为Wii和NGC没有什么区别。其实不然，从技术角度上来说，NGC和Wii的破解是基于两种不同的途径，绝非简单的破解升级。破解的罪魁祸首其实是DVD光驱：Wii和X360都是基于DVD光盘载体的主机。尽管Wii和X360在上市时都配备了完善的防破解机制。可是对于Hacker们来说，基于DVD技术的加密措施早已毫无秘密可言，他们对DVD技术的了解就好比自家后院。另外，Wii的光盘虽然经过特殊的加密，正常情况下是无法被普通的DVD光驱读取及备份的，然而百密终有一疏，Hacker们发现LG的8164b、8163b、8162b以及8161b这四种型号的光驱可以跳过Wii的光盘加密，通过Hacker们编写的名为Rawdump的软件即可制作出可以刻录到普通DVD光盘上的ISO文件。在主机上，X360所采用的方法是刷写破解过的光驱固件，而Wii则是通过在光驱主控芯片上安装跳过检测的直读芯片实现“拷贝版”光盘的读取。但也如X360的光驱破解法一样，因为直读芯片仅针对光驱做了手脚，所以Wii的系统升级并不会使直读芯片的工作受到影响。就这样，一台风光无限的主机就这样败于DVD技术之手。



▲Dump工具和ISO文件。



▲正在Dump正版游戏。

直读芯片推陈出新

从今年1月开始，经过约两个月左右的发展，目前，市场上Wii的直读已经6款之多。而在这段时间，直读芯片经历了从仅支持NGC盗版游戏到支持Wii盗版游戏；从仅支持对应区域的盗版光盘到支持全区域的盗版光盘，从仅支持早期配备DMS芯片的Wii主机到支持最新的D2B芯片主机等几次技术上的大幅进化。

豆知识 什么是DMS以及D2B芯片？

DMS、D2B都是光驱上的主控芯片的型号，DMS芯片全称为GC2-DMS，而D2B则是GC2R-D2B，其间还曾出现一种名为GC2R-D2A的芯片。由于近期生产的主机使用了新型的D2B芯片，使得早期的几款直读无法工作，但目前的新版本也都针对此进行了修正。不排除今后任天堂在新机器上使用更新型控制芯片的可能性。



▲GC2R-D2B芯片。



早期出现于市场上的实用化直读芯片是由之前曾推出过NGC直读芯片的NINJA TEAM出品的Wiinja芯片，这款芯片仅支持运行同区域的NGC和Wii盗版光盘，换句话说仅日版主机还是只支持日版游戏，无法运行美版游戏。和目前较为成熟的改机芯片相比，Wiinja本身不具备内核的升级能力，一旦任天堂改换光盘加密方式，这款芯片就将失去作用，所以说这是一款不完善的作品。之后Ninjia小组对Wiinja进行升级，先后推出了Wiinja.V2和Wiinja.Deluxe这两个升级版本的直读芯片，支持了最新的D2B芯片以及直读内核的升级的功能。Wiinja.Deluxe的价格目前约为420元。

和Wiinja同期出现的名为CycloWiz的直读芯片除具有内核的可升级功能之外，拥有直读屏蔽功能（在你不需要直读存在的时候可以将其关闭）是它的最大特色。另外，对于Wiinja来说，CycloWiz的安装则更为简便，只需要将CycloWiz上的几个引脚直接与主板上的焊点连接即可，无需飞线安装。早期推出的CycloWiz并不支持全区游戏，但由于CycloWiz支持升级内核，依靠之后推出的升级补丁CycloWiz虽然支持了全区游戏，但却因为补丁的不完善而导致许多早期安装了CycloWiz的玩家的Wii主机变为“白砖”。目前CycloWizV2的价格约为380元。



■CycloWiz

这里不得不提起一款名为Awiier的芯片，这是台湾生产的一款仿造直读，原型是之前早期的Wiinja，国内价格在200元左右，缺点如之前介绍的原始版Wiinja，不支持全区游戏，不支持采用最新D2B芯片的主机，且无法升级内核，而之后推出的升级版Awiier2则支持了通过跳线来选择所使用的区域，操作十分麻烦。玩家在购买及安装时务必仔细辨别。

目前较为流行的芯片名为Wiikey，由欧洲研发的芯片高度成熟的同时具备了全区NGC和Wii游戏支持、内核升级、简易安装等特性，另外，其还支持使用12CM的标准大小DVD光盘的NGC游戏。由于这枚芯片也是国内改机中使用的最为广泛的一款，所以将在后文将进行详细介绍。目前价格大约为250元。

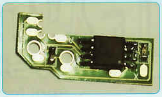


■Wiikey

这款名为Blue Wii的直读则是新近出现的新品种，也是由台湾出品，其价格相对此前几位老大哥则便宜了许多，大约花费180元左右即可入手，然而在功能上却丝毫不见逊色，同样支持全区、升级。但缺点也很明显，它的安装较为繁琐，不能像CycloWiz和Wiikey那样进行直连，另外由于本身为中国台湾出品，制作工艺并不令人满意。


▲Blue Wii

Wi-ic和前面几种芯片相比，则就没有什么显著特色了，有怀疑Wi-ic也是一枚仿制品，而原型也是之前早期的Wiinja，制作工艺同样是半斤八两，价格在180元左右。


▲Wi-ic

各款直读性能横向对比

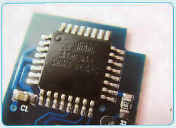
性能＼芯片	WiiKey	CycloWiz.V2	Wiinja.Deluxe	Wi-ic	Blue Wii	Awiier2
D2B芯片	○	○	○	○	○	○
音效修正	○	○	○	○	○	○
更新内核	○	○	○	○	○	×
全区支持	○	○	○	○	○	×
正版支持	○	○	○	○	○	○
压制盗版	○	○	○	○	○	○
DVD+R盘	○	○	○	○	○	×
DVD-R盘	○	○	○	○	○	○
DVD+RW盘	○	×	×	×	×	×
DVD-RW盘	×	×	×	×	○	○
焊接接点	6	5	6	5	6	6

Wiikey安装测试直击

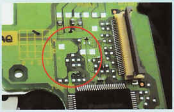
现在我们就以目前相对较为成熟，并且也是国内较为流行的直读芯片Wiikey进行一次全面的安装和测试直击。

直读芯片采用双层深蓝色电路板，结构和走线都较为简单，左侧的主芯片为ATMEL系列的AVR单片机ATMEGA6，而出于防“克隆”的需要，芯片上的标识被涂漆覆盖（也有采用打磨的方法隐藏表示）。而PCB上没有多余的焊锡，边角上也没有出现毛刺，总体来说，这款直读的电路设计以及做工都属于中等偏上水平。


■Wiikey背面


▲AVR单片机ATMEGA6。

Wiikey的安装十分简单，将芯片置于图中所表示的光驱主板上相应位置，将芯片上的引脚与主板上的焊点对齐，之后使用电烙铁点焊连接即可完成安装。尽管如此，这里还是希望没有实际操作经验的普通玩家不要进行模仿和尝试，稍有不慎将主板损毁。





▲Wiikey的设置光盘其实是一张NGC的自制软件盘。



▲如图进行设置开启全区。

硬件上的安装到此就全部完成了，但如果想使Wii主机支持全区游戏，则需要开机后使用设置光盘对Wiikey进行设置。放入Wiikey的系统设置盘后，系统将会把设置盘辨识为NGC游戏，选择运行后即可进入Wiikey的设置界面，将第一个选项“Region override”设置为ON即可开启全区支持。而设置选项中的“Audiofix”和“DVDR Speed”保持原设置即可，无须改动。设置好后还需要选择“save setting”将刚才的更改进行保存才能正式生效。保存后选择“RESET”重启机器即可完成安装。而日后如果要升级Wiikey的内核，则也是使用专门升级光盘进行升级。

安装好之后自然是游戏兼容性的测试，为此我们特意选择了NGC和Wii平台上的多款美版及日版游戏，其中包含正版、刻录碟、盗版碟等不同材质的碟片进行测试，力求客观反映这款直读的真实兼容性。

Wiikey兼容性测试列表

平台	游戏	区域	版本	盘片	成功
NGC	塞尔达传说 黄昏公主	日版	拷贝版	DVD+R	YES
NGC	塞尔达传说 风之杖	日版	正版	–	YES
NGC	生化危机 重制版	日版	拷贝版	压盘(8CM)	YES
NGC	生化危机0	美版	拷贝版	压盘(8CM)	YES
NGC	超级机器人大战GC	日版	拷贝版	压盘(8CM)	YES
Wii	塞尔达传说 黄昏公主	日版	正版	–	YES
Wii	塞尔达传说 黄昏公主	美版	拷贝版	DVD+R	YES
Wii	使命召唤3	美版	拷贝版	压盘	YES
Wii	使命召唤3	美版	拷贝版	DVD+R	YES
Wii	火焰之纹章 晓之女神	日版	正版	–	YES
Wii	火焰之纹章 晓之女神	日版	拷贝版	压盘	YES
Wii	SD高达 极速铁锤	日版	拷贝版	压盘	YES
Wii	缘日之达人	日版	拷贝版	压盘	YES
Wii	分裂细胞 双重间谍	美版	拷贝版	压盘	YES
Wii	雷曼：疯兔危机	美版	拷贝版	压盘	YES

我们从这张测试列表中不难看出，Wiikey对于各种碟片的兼容性十分优异，无论是压制盘的盗版游戏，还是自行刻录的DVD刻录碟都能较好地支持。而即使是将NCG游戏刻录到12CM的标准大小DVD刻录碟上，Wii也能正常地读取（显然Wii对于NGC游戏的支持不是通过碟片大小进行物理判断）。而当要运行最新的《火焰之纹章 晓之女神》的时候，会要求升级Wii主机的系统，而升级后依然可以正常使用Wiikey运行各种游戏。另外，无论是正版Wii游戏还是NGC游戏，在加装直读后依旧可以正常的读取和进行游戏。先前已经购买了相当数量的正版的玩家来说，以及决心支持正版的玩家来说，安装直读之后则可以用来运行其他区域的正版游戏。


▲琳琅满目的盗版游戏。



▲运行《火焰之纹章 晓之女神》。

说到这里，不得不提一下“盗版”的“盗版”——直读芯片也有盗版。本身Wii直读并不是什么“高科技”产品。对于专门从事破解的Hacker和盗版商来说，盗版别人的直读芯片简直是易如反掌。所以目前国内已经涌现出不少仿制芯片，并且大多数已经到达店家手里。而此前网络上也一度传闻依靠电阻上的阻值标示来区分原装还是仿制的方法其实仅是台湾的一名网络贩卖商用于诋毁竞争对手的手段。真实情况是，无论原装还是仿制品均大量使用了这两种标记为102和01B的电阻，两者阻值均为1000欧姆，在实际使用中没有区别。所以仅靠此种方法是无法辨识真伪。但仿制终归是仿制，其做工势必低劣，粗大的焊点和PCB上的毛刺是其最显著的特征。仿制品的功能与原装不存在差别，而最大的问题则来自于部分仿制品的做工存在严重问题。这批仿制品的低劣做工很难保证芯片的良品率以及使用中的稳定性，也就容易在安装后出现无法读取游戏光盘，或者在游戏过程频繁死机等情况。所以在购买直读时还请玩家务必仔细分辩。


■组装Wiikey。

对于Wii的直读芯片的到来，也许会有人因此而欢欣雀跃，因为可以玩到廉价的最新概念的次世代游戏，然而作为一台上市不过四个月的新主机，破解对于正版游戏的销售和推广无疑是一个严峻的考验。而没有游戏的普及，一台主机的命运可想而知。

本文内容及价格仅供参考。

游戏情报站 GAME NEWS STATION

愚人节特别版

新闻 NEWS

综述 SUMMARIZATION

评论 CRITICISM

April fool's day special edition

栏目主持 D·S 美编 一刀

SONY科研基地突发火灾 PS3即将面临停产！

特报 意外火灾雪上加霜，索方发言人声称仍有杀手锏



这是本刊截稿前紧急获取的独家情报：SONY公司藉以秘密研制PS3及从事重要芯片生产的“PS3大厦”已于东京时间3月22日中午11点11分被一场突如其来的大火付之一炬，全部贵重资料及尖端科研设备荡然无存，所幸由于疏散及时并无人员伤亡。据业界分析家评论，这场灾难给SONY带来的重大经济损失尚在其次，但对于处在襁褓中的PS3而言却无疑是致命的，SONY的整个次世代计划将可能因此而全面搁浅。

这幢属于SONY最高商业机密的PS3大厦其保密系统堪称一流，在事发之前外界对其基本毫无知晓，就连各大游戏媒体对它的存在也仅是将信将疑而已。然而，伴随着这样一场突如其来的大火，外形设计与PS3别无二致的这幢PS3大厦便毫无保留地展现在了世人眼前，SONY的秘密基地至此真相大白。据前往现场勘测的建筑工程师声称，由于大厦的外侧设计刻意模仿了PS3的弧形外壳，而在装潢上采用了透光度较高的玻璃材质，故此正午的阳光极易汇聚在大厦内部的一点，相信这次火灾的根源正是由于阳光聚焦在可燃物上所导致的。而且，由于大厦的保安系统极为严格繁琐，故此火灾发生后物资救援工作阻力极大，错综复杂的内部构造令消防员们莫衷一是。此外，部分消防队员在执行任务中刻意纵容火势蔓延的散漫行为也是相关贵重资料无一幸免的主要原因之一——据某位不愿透露身分的消防局内部人士透露，这些渎职的消防队员一向对掌上主机情有独钟，临执行任务前还在联机对战《马里奥赛车DS》。

对于新上市不久且本就货源紧张的PS3而言，这场飞来横祸几乎彻底断绝了其打算在2007年内扭转开局颓势的念头。火灾给整个SONY集团带来的巨大影响是显而易见的，当日下午美国华尔街证券交易所中SONY股票甚至由于恐慌性抛售而跌停。不过，在随即召开的官方新闻发布会上，索方发言人仍以坚定且不容置辩的口气向来访的全世界众多媒体声明：虽然灾难给SONY带来的损失是惨痛的，但SONY前进的脚步不会因此受阻——与PS3同步开发的另一款代号为“PSE”的次世代数码娱乐产品不日即将面世，初公开日期为4月1日。此番言论立时在现场引起轩然大波。虽然该发言人拒绝就“PSE”继续发表评论，但就其称之为“次世代数码娱乐产品”而非“次世代游戏机”的字面细节来看，已有专业人士猜测这款神秘的“PSE”其配置定位应当大致与当年的“PSX”(集PS2游戏及高档影音播放功能为一体的家庭电器)相当，并可向下兼容PSP游戏及UMD光盘，有人甚至为其设计出了概念草图。当然，也有部分专家声称SONY是在故弄玄虚，所谓的“PSE”只不过是PS3的变相简易版……面对如此众说纷纭、扑朔迷离的局面，看来只有4月1日才能为我们带来真正的答案。



■部分消防队员玩忽职守的行为简直令人发指。



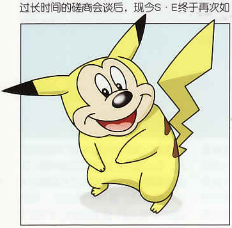
▲PSE的未公开概念图，造型上貌似秉承了PS2“横竖都能玩”的设计理念。

强强联手，S·E与任天堂协力打造《蘑菇王国之心》

软件 “《王国之心》系列”全新进化之作即将诞生

继成功拉拢迪斯尼共同塑造全新品牌概念的游戏大作“《王国之心》系列”后，S·E的制作人们又将主意打到了业界老铺任天堂身上，经过长时间的磋商会谈后，现今S·E终于再次如愿以偿。日前S·E及任天堂联合在新闻发布会上声明：S·E将在4月1日于Wii上推出“《王国之心》系列”的外传作品《蘑菇王国之心》，并在其中加入马里奥等众多任天堂旗下的招牌明星，相信此举势必会再次为该系列引入一大批新玩家，同时也更加坚固了S·E与任天堂重修旧好后的战略伙伴关系。

从目前公布的情报来看，《蘑菇王国之心》的游戏玩法与“《王国之心》系列”之前各作如出一辙，只是操纵武器剑刃的方式变成了Wii手柄的动作感应控制式，老玩家可能会需要一段时间来适应。虽然具体的游戏内容我们尚不得知，但我们绝对有充足的理由相信：米老鼠与马里奥——动画界最著名的明星和游戏界最经典的角色此番携手出击，一定会带给玩家们截然不同的全新感受！



◀ 这是游戏中原创的吉祥物：皮卡鼠。



掌上次世代战争首度打响 争议声中，PSP2浮出水面

硬件 造型设计涉嫌抄袭，任天堂声称不会善罢甘休

半年来一直犹抱琵琶半遮面的PSP后续机种“PSP2”日前终于公布了造型图与数据参数，然而这个酷似NDS的双屏造型（下屏同样为触摸屏）一经发表便引起了广泛争议，更有人公开指责SONY抄袭。对此，索方发言人声称借鉴优秀的固有艺术表现形式是设计领域的常见事例，而且双屏造型的掌机自Game&Watch时代便已存在，谈不上对NDS有抄袭一说，而且鉴于PSP2更加强大的硬件机能，势必会为“掌上触摸”时代带来翻天覆地的技术革命，让玩家们领略到既生动有趣又赏心悦目的掌上娱乐体验。



然而，任天堂方面显然不能接受这样的说法，这次任氏似乎无法再以心平气和的姿态以“让他们抄去吧”作为潇洒的答复，而是愤而宣称要与SONY对簿公堂。任方声称，SONY这次的举动不但是对NDS的公然挑衅，更是对元祖掌机Game&Watch的侮辱，故此一定要诉讼到底，绝对不会轻易善罢甘休。而相关业内人士对此私下发表的看法则是：鉴于Game&Watch的专利保护期尚未结束，故此任天堂胜诉的机率还是略胜一筹的，不过无可否认这将是一场旷日持久的诉讼拉锯战，待到胜负已分时，PSP3搞不好都出了。

附录：PSP2已公开的配置

双屏（含触摸屏）、摄像头、双摇杆、导航键、内置硬盘（容量未确认）。

名导李安再度出山，《铁拳》CG电影即将上映

事件 特别披露两位武术家不得不说的故事

以《断背山》为世人周知的华裔导演李安近期又将有大手笔，据悉，NBGI将邀请其为旗下最著名的3D格斗游戏《铁拳》执导同名CG电影。相关人士透露：为了保证影片具有原创新意，本片并不会把游戏系列一贯的主角风间仁作为男一号，而是采用双男主角的形式，起用人气度同样不低的三岛一八与史蒂夫，讲述了一个充满纠葛却又与世俗伦理相悖的故事——两个共同修炼武艺的好对手因寂寞孤独和惺惺相惜而在投技互拆间摩擦出爱之火花，然而其中一方（三岛）却已身有妻儿，他们又该何去何从？鉴于此题材的敏感性，影片尚未上映便已在新闻媒体间掀起了轩然大波，甚至有资深评论家惊呼这是一部“游戏BL史诗”。然而李安本人对此却持不同看法，他表示：“影片描写的是爱情——广泛意义上的爱情，不应局限于男人或女人……爱是可以超越文化差异的，当爱降临时，异性之爱与同性之爱毫无差别，爱老婆与爱男人是一样的，在观看本片时，不妨把性别撇在一旁。”

总之，究竟这部史无前例的CG电影将会给我们带来怎样的感受？4月1日，待我们走入影院的那一天，一切自然会真相大白。



海鸥团重装上阵 《FFX-3》闪电公开

软件 尤娜化身救世主，为你彻底解开斯彼拉大陆的谜团



就在所有人都以为尤娜的故事在《最终幻想X-2》中已彻底完结的时候，S·E王牌制作人北濑佳范再次用他那惊人的构思与深藏不露的风格带给了世人们又一个惊喜——系列最新作《最终幻想X-3：水晶革命》闪电公开！据北濑先生透露，这款续作是《最终幻想X》三部曲的最后一部，其剧情颠覆了前两作的所有理念：在一次机缘巧合下，尤娜发现了一个极其震撼的事实——身为"虚无"的并不仅仅是泰达，而是斯彼拉大陆中的所有人，甚至包括她自己。真正的"辛"其实潜藏在每个人精神世界的最深处，整个斯彼拉大陆只不过是"辛"营造出来的虚幻假象，包括世间万物。"辛"是这个世界幕后的主宰者，它控制着所有生物真实的肉体，诱导着他们的精神，甚至在《最终幻想X》中伪造了一个分身出来故意让尤娜等人打倒作为诱饵，企图让所有人都对这个世界的真实性深信不疑。但只有尤娜是例外的，在一次变身成"超能少女装"的过程中，尤娜的意识恍惚间穿越了空间与时间的双重维度，见到了"辛"的真面目与世界的可怕本质……不可否认，这款新作在剧情架构上借鉴了曾红极一时的著名科幻电影"《黑客帝国》系列"的经典桥段，但北濑先生最后亦同时声明：这些前情提要仅仅是游戏宏大篇章的冰山一角而已。游戏上市在即，相信《最终幻想》这个金字招牌绝对不会令玩家们失望！



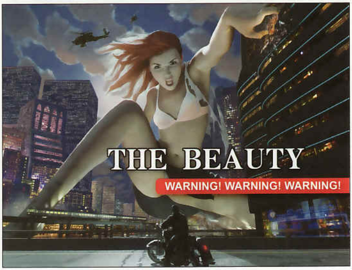
◀本作将于4月1日正式发售，预订本作限定版的玩家可获得"超能少女装"水手服一件，还是等身大的哦。

美版《THE 大美人》火辣登场

软件 《THE Beauty》飓风席卷美国本土

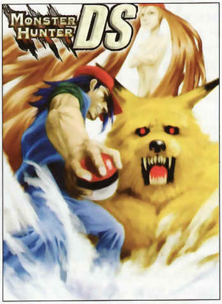
D3公司的"《SIMPLE2000》系列"向来推出的都是2000日元价位的小品级游戏，这些游戏的销量大都在数千左右徘徊，鲜人问津。然而，近来其中一款名为《THE 大美人》的创意之作引起了美国游戏界的广泛关注。这是一款另类到近乎变态的恶搞游戏：主角是一名空军驾驶员，奉命对出现在海边小岛上的谜之生物（一个因被外星怪物刺中而巨大化的美少女）进行调查，调查的方式非常BT：例如第一关的任务就是利用直升机上的探测器将少女从胸部到臀部统统扫描一遍……虽然这款游戏的创意不错，但异常拙劣的操作手感使得游戏性大打折扣，而且游戏本身的系统设置及音效表现更是一塌糊涂。有鉴于此，EA公司日前已经宣布将着手制作该作的美版《THE Beauty》，重新设计操作系统及固定关卡，并在其中加入大量CG动画及轻度擦边内容，务求给玩家们带来耳目一新的视听震撼。

近来美国人显然对亚洲文化颇为热衷，荣获奥斯卡小金人的《无间道风云》（改编自港片《无间道》）及正在投拍中的美版《死亡笔记》便是最好的例证，但愿这次的《THE Beauty》也能创造出同样的佳绩。



针锋相对！NDS再祭杀手锏 《怪物猎人DS》咆哮出笼！

软件 双屏的狩猎乐趣将让人不忍释手



《怪物猎人P2》成功突破百万销量的佳绩彻底使PSP扬眉吐气了一次，同时也带动PSP在日本国内的销量顺利突破500万大关，这无疑使死对头NDS如坐针毡。考虑到这类"团队动作狩猎式游戏"广袤的市场前景，任天堂当即决定针锋相对地趁机推出《口袋妖怪》的外传篇——《怪物猎人DS》，并于4月1日紧急上市。

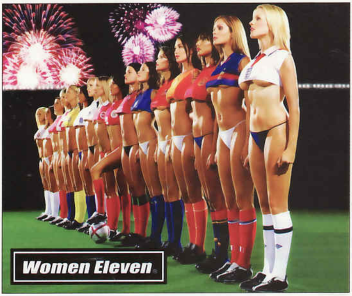
从官方公布的情报来看，《怪物猎人DS》的世界观依旧秉承了"《口袋妖怪》系列"的传统要素，但剧情则侧重于描述怪物训练员们收集各类怪物的过程，游戏的画风也更加粗犷许多，以迎合狩猎时紧张的冒险气氛。在游戏中玩家不但可以单独完成祖父交给的狩猎任务，还可以到怪物中心与Wi-Fi上的众多玩家共同捕获强大的怪物。打倒怪物后，猎人们可从其身上剥取到相应的素材，素材积累到一定数量便可在城镇商店打造出相应的防具及捕获球，由于部分稀有素材出现概率极低，故此玩家们要经常反复刷怪方能打造出自己心仪的神兵利器，而这些高级装备的独特能力往往不会令玩家失望。譬如用"喵喵的猫食券"、"皮卡丘的上皮×3"、"皮卡丘的尻尾×2"（需先用切断系捕获球将皮卡丘断尾）及"电击袋×5"作素材便可打造出雷系的上级捕获球"鬼掷破"——反复在NDS下屏划圈摩擦后再掷出则对处于垂死状态的怪物有一掷必杀的效果。

情理之中，WE家族再添新丁 意料之外，绿茵玫瑰闪亮登场

软件 世界首款女足游戏《Women Eleven》发布

在所有球迷玩家还在翘首期盼着Konami在4月1日拿出《WE11》作为系列1 1 周年的贺礼时，这款名为《Women Eleven》的PS3新作绝对会让他们结结实实地大跌一次眼镜。本作虽然以女足世界杯为背景，但由于Konami并未取得各国女球员的肖像授权，故此游戏中的所有球员均以完全原创的形式登场。从官方公布的设定图可以看出，这款游戏的设计者一定是参考着米兰、巴黎时装节上的诸位模特设计出的各位女球员形象——清一色的高挑身材、娇美面容和凹凸有致的体型不免让人觉得操纵这些美女们在泥泞的草地上东颠西跑简直无异于犯罪——然而游戏的另一大乐趣则就是从"颠"上来的，据制作过《死或生极限沙滩排球2》攻略的美女鉴定专家ACE飞行员目测：游戏中登场的女性们其配置普遍不低于D+，如此一来球员们在进行跑、跳、铲、扑等动作的时候产生的"动感"与沙滩排球相比亦不遑多让，而独有的"换装系统"、"拉扯系统"及雨雪天气下"服装的不同表现"更是游戏中不可错过的超级"看点"，如此看来不难预测这款游戏在面世后将是系列中"近视角"使用率最高的一作。毫无疑问，Konami在用这款游戏向世人证明：Tecmo能做到的，我们也行！

相信这款划时代的作品将成为使《WE》与《FIFA》之间拉开决定性差距的分水岭。



游戏悲剧蓦然降临，Wii手柄终成杀人凶器！



事件 手柄划破玩家颈动脉致死，Wii遭遇品牌危机

自Wii上市那天起，围绕其手柄产生的负面新闻便没有间断过，由于手柄的腕带过于脆弱，故此玩家游戏时不慎伤物伤人的投诉报告时有发生。虽然任天堂及时做出了更换腕带的决定，但众多首批生产的"伪劣产品"则无疑依然是Wii的隐患。现在，令人担忧的事情终于又发生了——而且还演变成了最坏的情况。日前，美国富黎斯市的两位少年在玩Wii游戏《赤钢铁》时出现了极为血腥的一幕：由于游玩太过投入，一位少年在模仿剑斗而挥舞手柄时不慎失手割伤了同伴的颈部，后者由于颈动脉破裂而大量出血导致休克，经抢救无效不幸身亡。惨剧发生后，舆论界为之大哗，Wii在全球范围内遭遇到了严重的品牌形象危机，在美国甚至有人组织起了"反Wii联盟"这样的激进组织，从事猎捕Wii主机并破坏的活动。对于此等局面，美国任天堂总裁雷吉已经亲自出面进行危机公关，期冀事态能够得到初步控制。



新闻短波

《宫本茂的游戏工厂》即将杀青



由任天堂亲自投资、王牌游戏制作人宫本茂主演的音乐喜剧电影《宫本茂的游戏工厂》其拍摄工作已将近尾声，相信不久后即可与广大游戏爱好者们见面。电影剧情梗概如下：路易(宫本茂饰)是一个古怪的人，他拥有一家同样古怪的游戏工厂。孤单一人的路易举办了一场抽奖，决定为自己的游戏工厂选择一个继承人。五个幸运的孩子抽中了金色的奖券，并获得参观这个充满神秘色彩的游戏工厂的资格。于是，几个孩子来到了这个已经15年没有人来过的游戏工厂，参加到一场神秘莫测的冒险之中……

《魂斗萝》"萌"势出击

为了迎合玩家中日益增多的"萝莉控"大军，Konami将在4月1日推出初代《魂斗罗》的复刻纪念版《魂斗萝》。当然，这款游戏并不仅是简单的复刻而已——游戏中原本的主角比尔与兰斯被更换成了两位可爱的机甲萝莉：射击天才KOSMOS与剑术达人Z。游戏也因此衍生出了射击与剑斗两种不同的打法，双打合作乐趣更是倍增。此外据开发人员透露，调出30条命的经典秘技"↑↑↓↓←→←→BA"在本作中依然有效。



宅男自闭家中五年

日本东京都警方近日在侦破一起入室行窃案时惊奇地发现，被窃户主山宅一男居然在自家别墅的地下室中生活了五年之久！据周围邻居反映，此男自幼便寡言少语、行为孤僻，父母双亡后更是鲜见其出门，最后一次见到他则是在NGC刚刚发售不久后的五年前，山宅一男在手捧NGC主机及大量游戏软件归家后从此足不出户，除了每隔一段时间有超市职员上门递送生活必需品外，这座阴森森的别墅毫无半点生气。直到案发当日警方接到举报电话后强行入室逮捕窃贼时才发现已自闭在家中五年的户主，当时他正在聚精会神地玩着NGC游戏，丝毫没有留意家中产生的异样。在调查中警方发现，由于长时间没有与人沟通交流，山宅一男已经基本丧失了语言能力，而且思维严重闭塞，连NGC出了后继机种Wii仍恍然不知，并拒绝接受这种"荒谬的谎言"。



▲这就是山宅一男五年来赖以为生的全部物品，许多都堆满了厚厚的积尘，但惟有NGC主机和墙上的岩田聪相框一尘不染。

SONY 捐赠非洲土著儿童

可能很多玩家心中都存有一个疑问，E3上曾公开的PS3"回力镖"手柄在经过格式紧急变更后都去了哪里？近日，SONY在非洲东部召开的一场慈善捐赠会上为我们解开了这个谜题。看见这位土著儿童手中的新版"回力镖"，相信各位一定已经心中有数了吧？据悉，由于该试作型手柄舒适的手感及基于空气动力学的流线设计，凡是试用过该"回力镖"的土著部落猎手均对其赞不绝口。



《真・三国高达无双》火热制作中

当世人还在为《高达无双》的奇妙创意赞叹不已时，Koei公布出的又一新作再次让玩家们彻底拜服——综合了《三国演义》与《机动战士高达》的全新力作《真・三国高达无双》正在紧锣密鼓地筹备制作中。剧情大体如下：UC乱世，豪杰四起，不甘沉寂于联邦军中的刘备高达持剑而起，他先与志同道合的张飞高达及关羽高达两员猛将在直布罗陀基地结为义兄弟，继而向逼近基地的吉恩降下部队残党发起了强势反扑……据悉，神秘的吕布高达将在游戏中以最强隐藏角色的身分华丽登场。



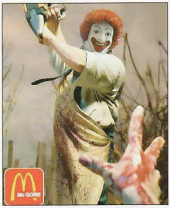
《生化危机4》斥巨资投拍，男女主演携手惊艳亮相

事件 亚洲版《生化危机》电影首度现身

《生化危机》是一款在全世界范围内都拥有极高人气的经典恐怖冒险游戏，在游戏改编电影风潮流行一时的今天，它自然也成了各国导演眼中的宠儿。继好莱坞拍摄了两部口碑尚佳的《生化危机》电影之后，现在终于轮到我们中国人来操刀拍摄独具亚洲特色的港版《生化危机》了，与先前不同的是，这次选定的改编对象乃是《生化危机4》——系列最新的一款作品。



▲八两金&元秋：看什么看，没见过传说中的神雕侠侣？（设计台词）


▲这便是该餐饮公司形象代言人在电影中初登场时的华丽剧照。

本片由某国际著名餐饮连锁店斥巨资赞助拍摄，故此影片从前期投入到演员阵容均堪称世界一流水准。在演员选角上，经过反复慎重挑选后，制片方终于敲定了主演人选：由演技派名角八两金饰演男主角里昂，功夫派女星元秋饰演女主角艾达，这两位大腕级人物都曾在喜剧巨星周星驰的电影中强势登场，届时想必定能不负众望。此外，为了借助影片推广品牌形象，投资方还特地将影片中的反角BOSS形象设计成了该公司的形象代言人，希望藉此来激发观众们观看影片时的消费欲。

影片将在4月1日开始正式投拍，目前仍处于筹备阶段，元华（饰演威斯克）等其他演员也尚未到位。我们会在今后的新闻中持续进行追踪报道，敬请各位爱好者留意。

井上雄彦亲自执笔，《苍炎之轨迹》怀旧再临

事件 《火焰之纹章 苍炎之轨迹》漫画&动画联袂出击

近日，在《周刊少年JUMP》的最新一期杂志中，我们看见了一篇从画风到人设都极为眼熟的新连载——经查证后却赫然发现这竟是漫画家井上雄彦由《火焰之纹章 苍炎之轨迹》改编而来的最新力作！

众所周知，“《火焰之纹章》系列”是任氏高龄向游戏的王牌之一，这次与井上雄彦强强联手无疑是想通吃青少年及成人市场。据悉，为《苍炎之轨迹》作人设的北千里听闻井上雄彦执笔漫画版时非常兴奋，声明“如果是井上老师执笔漫画，那么我将免费为其画彩页。”这次井上老师的画风回归之前的细腻风格让不少女性读者深感欣慰，而井上雄彦也在最近的采访中透露了会有许多服务女性读者的“杀必死”内容，比如艾克与塞内里奥的对手戏大大增加等。与此同时，《苍炎之轨迹》的OVA据证实也正在紧锣密鼓地制作中，制作公司为业内享有盛名的Production I.G.，Production I.G.将利用自己的强大技术力表现原作恢弘壮大的战斗。OVA一改游戏原作声优并不豪华的缺憾而起用了强大声优阵容，男主角艾克由森川智之担任配音，而军师塞内里奥则是绿川光。相信仅是这两个名字便足以令一干恋声癖们心动不已了。



▲漫画中忠实再现了古雷尔团长说得西浓时的经典一幕——只是这情景怎么看着有点眼熟？

附录：主要声优表

角色	声优
艾克	森川智之
蜜丝特	能登麻美子
缇娅玛特	田中敦子
古雷尔	中田让治
塞内里奥	绿川光
艾琳西娅	井上喜久子

本期关注数字

575000000

一位不愿透露姓名的业内人士日前声称，Wii眼下在北美的热销势头（230万）实为假像，这一切皆是商业巨鳄微软在幕后暗中操作的结果。事实上，这些Wii主机已全部由微软秘密购入，无怪美国任天堂总裁雷吉面对Wii持续脱销的局面时会大声疾呼“Wii都到哪里去了？”据悉，微软为此次大规模恶意收购投入的资金高达5.75亿美元。



I+II=III

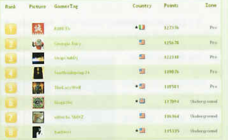
又一位可怜的玩家遇到了网络购物陷阱。近日他在购物网站上闲逛时偶然遇到了一款价钱非常便宜的“PS III”，于是出于贪图小便宜的心理当即买下，结果几天后收到货物的他顿时傻了眼——邮包中只有一件PS与PS2的捆绑体。怒不可遏的他当即登录网络准备投诉，却发现原来该商家当初写的是“PS I . II”，理论上这并不能归为欺诈行为，只能怪该玩家自己看漏了一个点……



2000→500

每个X360游戏都设定有1000点成就，玩家要满足特定条件才能解开成就，从而挣得对应的成就点数。成就点数的多少标志着玩家的游戏成绩，但除了满足玩家的虚荣心外没有太大作用。微软曾于2007年初开展过“攒成就送游戏”的活动，取得了不小的成功。现在微软推出了更加盛大的活动来回馈玩家。活动规定：从2007年4月1日开始，只要玩家在一个月（从当月1日到月末最后一天内）取得2000点以上的成就，便可以获得500点微软点数（约合人民币55元）。更令人振奋的是，此活动是无限期的，也就是说“2000点换500点”的活动将长期有效。

彼得·摩尔在记者招待会上除了宣布这一消息之外，还鼓励各游戏公司对将游戏1000点成就全部取得的玩家进行奖励。他说：“能拿光全部成就的人一定是你的铁杆FAN，你总得为他们做点什么，哪怕是一个图片包或是主题也是相当体贴的。”



▲目前成就点数世界排名第一的玩家的记录是127326点。

H游戏无孔不入，Wii难逃魔爪

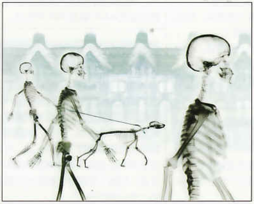
事件 成人游戏厂商私自推出18禁游戏，任天堂一审败诉

日本的成人游戏厂商越来越胆大妄为了，这次他们居然把主意打在了任天堂的新主机Wii上——近日，众多愤怒的日本玩家父母几乎打爆了任天堂的投诉电话，指责其最近发售的一款Wii新作《锻炼手指的成人Wii训练》其中部分隐藏情节含有色情骚扰成分，对未成年人的身心发展极为不利。任天堂高层经确认后对此表示震惊，急忙诏令火速收回市面上的所有《锻炼手指的成人Wii训练》游戏软件并当即销毁，并要求制作公司ELE在各大媒体上发表公开致歉函并赔偿巨额的品牌形象损失费。ELE公司本就对任天堂独断的举措怀有不满，如此一来则当即选择对簿公堂。经过一系列法庭审讯答辩程序后，法官最终裁定"'锻炼手指'这种有益身体健康的游戏制作动机其积极意义远胜于不良影响"，以此宣判任天堂一审败诉，任方代表对此判决不服并当庭提出上诉，目前此案已移交高级法院受理。不过考虑到时下全民"锻炼热"的影响，估计任天堂胜诉的希望依然不大。



本期新闻综述

4月1日——史上最豪华的新作阵容在此集结



毫无疑问，即将来到的4月1日将是玩家钱包的受难日，各种琳琅满目的白金级大作全部摆出了一副和竞争对手死磕到底的架势，将发售日期都定在了同一天，这让众多玩家心下欣喜之余，捏着钱包的手却又不免一沉。由于事出突然，对于大部分穷苦玩家而言，要想像以往那样节衣缩食来入手心仪游戏的话，等到游戏发售时恐怕也该饿成一群骷髅了。

对于之所以选择4月1日推出新作的理由，各家游戏公司的解释可谓众说纷纭：Konami（《Women Eleven》）认为"最具颠覆性的新作就应该在最具颠覆性的节日推出"，S·E（《最终幻想Ｘ－3：水晶革命》）觉得"愚人节宣扬的理念与游戏主题非常贴切"……而Capcom（《怪物猎人DS》）则干脆声明"因为别人都在这个日子推出新作，Capcom当然不能落后"。总之，各种理由千奇百怪，不胜枚举。

面对如此游戏新作盛典，各游戏媒体也纷纷如临大敌，著名游戏网站levelup.cn已表示届时将特派数名编辑24小时火速在线更新第一手的情报资讯，而我们《游戏机实用技术》也正在考虑制作一期300页特大号攻略专刊来刊载相关内容，以满足不同口味玩家的综合需要，望各位读者到时能够各取所需，大快朵颐。

本月技术速报

X360专用修改工具上市

日本著名游戏修改工具厂商WESTSIDE于日前推出了X360专用修改工具：360金手指。该工具的使用方法与PS2金手指软件比较类似，整套工具除有一张工具盘之外还有一个专用卡，玩家的修改资料将保存在专用卡中。整套软件的售价为7800日元。

在日本，所有的游戏主机都会有对应的修改工具，但当进入次世代之后，由于游戏记录与玩家帐户绑定，修改问题就变得异常敏感。像X360独有的成就系统旨在刺激玩家将游戏完美通关，但如果利用修改软件的话很容易便可以达成全成就。而微软的Xbox LIVE上有大量付费下载的服务内容，其中不少内容本来就存在于游戏软件之中，只是需要玩家花钱下载解锁程序才能使用。有了修改工具之后，玩家就可以免费获得这些服务。尽管微软当天便已向该厂商发出律师函，并警告玩家不要使用修改工具。但据来自秋叶原的消息称，该软件上市当天销售情况好得出奇，其势头堪比去年的X360大作《蓝龙》。



▲《偶像大师》的各种道具在日本Xbox LIVE上已经卖疯了。

本月硬件追踪

加强型Wii手柄推出

前一阵关于Wii手柄的负面新闻可谓层出不穷。在改良了腕带的坚固程度后，为了更加提高游戏时手握控制器的质感，任天堂再次对Wii的手柄进行了改良，重新设计出了一批加强型Wii手柄，至于这种手柄有多"强"，看看旁边的这张图片就知道了……要知道，以前的手柄充其量只能插到屏幕里面。



本月流言蜚语

Windows Vista内藏后门

某著名国际黑客组织声称，他们在破解Windows Vista时惊奇地发现了一个暗藏其中的系统后门。利用这个刻意制作的后门程序，微软可以轻易地从使用Windows Vista操作系统的各大公司内部窃取机密资料，如SONY及任天堂这两家游戏领域里的竞争对手其战略发展部署等，可谓居心叵测。对于这则非官方的指责声明，微软目前尚未作出任何回应。

本月厂商动态



S·E两大新作情报外泄

大概是受到了《无双大蛇》的刺激，许多厂商也开始各自琢磨起旗下作品的"联姻"事宜来。日前据S·E内部员工透露，名为《Final Quest》及《Dragon Fantasy》的两款"杂交"大作眼下正在秘密开发中（也有消息称这是同一作品的两个相辅相成的篇章），进度不明。



本月关注企业

《游戏机实用技术》

为了庆祝即将到来的愚人节，《游戏机实用技术》众编经会议商讨后，决定制作一期以"假闻、恶搞、PS、YY"为主题的"伪·游戏情报站"特企。然而由于该特别企划版式风格与原"游戏情报站"过于接近，而且部分虚构图片效果堪称以假乱真，结果导致特企刊出后其内容令许多读者信以为真，在游戏圈内掀起了一场不大不小的风波，给一部分玩家们带来了难以估量的精神损失。眼下负责特企的小编D·S已逃逸在外，现正被全国玩家愤怒通缉中……

圣剑传说 玛娜英雄

文 玛娜 美编 菲菲



相信在本作发售之前，已经有很多人对本作的“即时战略”类型十分好奇了，一向坚持着RPG路线的“《圣剑传说》系列”与即时战略这个全新的类型之间，到底能摩擦出什么样的火花呢？事实告诉我们，它们之间摩擦出了一个名叫“值崩”的火花。不管“《圣剑传说》系列”曾经如何风光，传统的RPG玩家们似乎都不怎么买这个即时战略的账，再加上游戏中的AI过低，更使得销量惨不忍睹。不过事实上，这款游戏若是抛弃掉“圣剑”这个名号，倒是不如我们所想的那么差劲，至少它能让你在每场战斗中都保持高度的精神集中。

NDS	圣剑传说 玛娜英雄	Square Enix	RTS
	圣剑传说 HEROES of MANA		日版
	2007年3月8日	1～2人	4800日元
	对应任天堂Wi-Fi网络连接		对应玩家年龄：全年龄

系统介绍

资源采集

在本作中，资源分为两种，一是建造设施用的矿石，一是召唤MOB用的果实，在战场上可以利用收获型MOB采集资源运送到空母中，召唤战斗兵种参与战斗，而战斗的基本流程就是：召唤收获MOB→收集资源→召唤战斗MOB→战胜敌人。

需要注意的是这些资源并不是无限的，采集量超过资源最大量后，资源便会枯竭，需要寻找新的采集点。



MOB

本作中虽然有11个主要角色出现，但是仅仅使用这些角色战斗是远远不够的，战斗的重点还是在于MOB的制造。MOB就是通常所说的兵种，需要消耗资源进行召唤，每场战斗最多可召唤25个MOB。而随着流程的深入，还可以召唤更加高级的MOB。

兵种相克

收获型MOB：资源收集用的单位，战斗能力很低。

飞空型MOB：移动力很高的飞行单位。

地面型MOB：游戏中最为基本的战斗单位。

重装型MOB：以重型装备为主的战斗单位。

弓箭型MOB：能够进行远距离攻击的战斗单位。

兵种的相克关系为：

飞空型＞重装型＞地面型＞弓箭型＞飞空型

利用相克的关系，可以对敌人造成2倍的伤害，同理，自己也有可能遭到2倍的伤害，一定要小心为上。

装备效果

首装备：装备在脖子上的道具，可以提升最大HP、扩大攻击范围。

腕装备：装备在手腕上的道具，可以提升最大HP、提升攻击力。

指装备：装备在手指上的道具，可以提升最大HP、提高攻击速度。

精灵装备：装备上精灵的人可以使用相应的精灵魔法。

胜利评价

战斗胜利后会对本战役作出一个评价，综合评分满分为120P，得分关系到以下几个方面：

クリアタイム(20P)：胜利所用时间，时间越短分数越高。

召唤ユニット数(10P)：召唤的MOB数量，数量越多分数越高。

倒したユニット数(20)：打倒敌人的数量，数量越多分数越高。

战斗不能ユニット数(20)：我方战斗不能的人数，数量越少分数越高。

集めたトレントの实(10P)：采集的果实数量，数量越多分数越高。

集めたガイアの石(10P)：采集的矿石数量，数量越多分数越高。

マップ探索率(10P)：地图的探索率，探索地图越多分数越高。

飞行空母の被害(20P)：空母受到的伤害，伤害越少分数越高。

评分等级标准

S级：120～100P	A级：99～80P
B级：79～60P	C级：59～40P
D级：39～20P	E级：19～0P

空母

没有攻击能力的侦察用中型飞空艇，不能进行长距离移动，在游戏中它会是敌人攻击的重要目标，而且空母受到的攻击会还会影响关卡结束后的最终评分，一定要注意保护它。在战斗中，空母可以从一个停靠点移动到另一个停靠点，方便资源采集和避开敌人攻击，一定要善加利用。

二周目继承

本作一周目一共有27关，打通之后二周目继承除精灵外的全部装备，同时追加HARD难度供再次挑战。

地图探索

本作中存在可视范围这个设定，当地图没有被探索过的时候呈现一片暗色，无法获知敌方和资源的情况，探索之后才会变亮。另外，地图的探索率也是影响最终评分的一项，在地图上探索还会发现到埋藏在地图中的宝藏（人物行走到有宝藏的地方时脑袋上会出现叹号）。

异常状态

在游戏中受到攻击会造成各种异常状态，但是会随着时间慢慢消失。

烧伤：攻击的同时会受到轻微的伤害。

冰结：不能攻击和移动。

中毒：HP缓慢减少。

石化：不能攻击和移动，但是被攻击不受伤害。

暗黑：攻击、魔法命中率下降。

催眠：不能攻击和移动，受到攻击后立即清醒。

麻痹：不能移动。

混乱：行动不受控制。

魅惑：攻击队友。

シャドウゼロ：攻击力激增。



©2007 Square-Enix All Rights Reserved.

注意事项

快速移动法

是不是觉得地图太大，移动又太慢，要找到自己需要找的地方非常费事？其实只要利用下屏右上方的“切换”功能，将上屏的大地图和下屏的局部地图调换，在大地图上找到想找的地方可就要方便快捷得多了。

合理统筹

当战场上的我方MOB数量变得很多的时候，想要协调它们去做这个做那个就开始有些让人手忙脚乱了。不用担心，只要按下X键，就可以按照兵种类别很方便地指挥它们。

节约时间法

在战斗或是剧情中，均可以按住B键不放，让游戏速度加快。



胜利败北条件

每个关卡的胜利条件和败北条件是不同的，经常会出现一些要求关键剧情人物不得死亡的条件，一定要密切注意。同时在关卡的进程中也会不断改变，具体条件按“START”键即可查看。

交通堵塞

需要注意的是，本作角色的AI其实是很低的，所以在下达指令前要先考虑清楚，由于角色移动采取的是走格子的形式，所以有时候当一个格子被堵住，其他角色就无法绕过该格子前进，在危急的时候特别需要留意。

Wi-Fi 在本作中，通过WiFi可以在官方下载新的剧本，之后就可以进入“自由战斗”选择这些剧本游玩，剧本数量非常丰富。自由战斗的战场都是流程中曾经通过的战场，只是胜利条件、失败条件等等会与流程中的不同，在自由战斗中胜利后可以得到相应的装备作为奖励。

人物技能

本作中的所有我方角色都拥有自己独特的技能，技能分为辅助技能和待机技能，被派上场的角色使用辅助技能，留在飞船中的角色则使用待机技能。

人物固有技能一览（注：上栏为辅助技能、下栏为待机技能）

姓名	技能	效果
ロジェ	攻防强化阵	周围半径5格内我方MOB的攻击力与防御力上升20%
	无	无
ユリエル	迅速行动阵	周围半径5格内我方MOB的移动和攻击速度上升
	建筑士の心	全设施作成所需矿石数减少
ジェレミア	加重阵	周围半径5格内敌方MOB的移动和攻击速度下降20%
	操纵士の业	空母移动速度上升
テケリ	必杀发动阵	周围半径5格内我方MOB全兵种的必杀技发动率上升30%
	召唤士の业	收获MOB和特殊MOB瞬间召唤
キュカ	激攻阵	周围半径5格内我方MOB的攻击力上升50%
	建筑士の业	全设施作成速度上升
ガウザー	地上觉醒阵	周围半径5格内我方地上MOB攻击力上升30%，必杀技发动率100%
	地上超速召唤	地面MOB瞬间召唤
アルマ	飞翔觉醒阵	周围半径5格内我方飞行MOB攻击力上升30%，必杀技发动率100%
	飞翔超速召唤	飞行MOB瞬间召唤
ベルガー	再生阵	周围半径5格内我方MOB的HP徐徐回复（收获、特殊MOB不回复）
	即行再生	HP回复设施的回复量上升
ファルコン	弓觉醒阵	周围半径5格内我方弓箭MOB攻击力上升30%，必杀技发动率100%
	弓超速召唤	弓箭MOB瞬间召唤
ロキ	重装觉醒阵	周围半径5格内我方重装MOB攻击力上升30%，必杀技发动率100%
	重装超速召唤	重装MOB瞬间召唤
ヴァルダ	硬防阵	周围半径5格内我方MOB防御力上升30%
	空母障壁	空母受到攻击时，伤害半减

精灵魔法

随着剧情的发展，系列所固有的精灵将会出现，共有8个，取得精灵之后就可以在战斗中建造祭坛召唤精灵，对敌人造成各种伤害。除此之外，将精灵装备在角色的身上，该角色在战斗中就可以使用精灵魔法，需要注意的是，不同的角色装备精灵后魔法效果是不同的。



精灵	魔法名称	效果	装备角色
火	フレイムセイバー	60秒内攻击力上升5，攻击敌人有10%几率使敌人烧伤	ロジェ/キュカ/ジェレミア/ガウザー/アルマ/ファルコン/ロキ
	ファイアボール	正面6格全体敌人魔法攻击，有20%几率使敌人烧伤	ユリエル/テケリ/ベルガー
	エクスプロード	周围3格全体敌人魔法攻击，有10%几率使敌人烧伤	ヴァルダ
水	アイスセイバー	60秒内攻击力上升5，有10%几率使敌人冰结	ロジェ/キュカ/ジェレミア/ガウザー/アルマ/ファルコン/ロキ
	アイススマッシュ	周围4格内敌单体魔法攻击，有10%几率使敌人冰结	ユリエル/テケリ/ベルガー
	メガスプラッシュ	周围3格内全体敌人魔法攻击，有10%几率使敌人冰结	ヴァルダ
风	サンダーセイバー	60秒内攻击力上升5，有20%几率使敌人麻痹	ロジェ/ユリエル/ジェレミア/ガウザー/ベルガー/ファルコン/ロキ
	エアブラスト	周围4格内敌单体魔法攻击，有10%几率使敌人麻痹	キュカ/テケリ/アルマ
	サンダーストーム	周围3格内全体敌人魔法攻击，有10%几率使敌人麻痹	ヴァルダ
土	ダイヤセイバー	60秒内攻击力上升5，有10%几率使敌人石化	ロジェ/キュカ/ジェレミア/ガウザー/アルマ/ファルコン/ロキ
	ダイヤミサイル	周围4格内敌单体魔法攻击，有10%几率使敌人石化	テケリ/ベルガー/ヴァルダ
	アースクエイク	周围3格内全体敌人魔法攻击，有10%几率使敌人石化	ユリエル
木	リーフセイバー	60秒内攻击力上升5，有30%几率使敌人睡眠	ロジェ/ユリエル/キュカ/ガウザー/アルマ/ベルガー/ロキ
	スリーブフラワー	周围4格内敌单体魔法攻击，有10%几率使敌人睡眠	ジェレミア/ファルコン/ヴァルダ
	ポイズンバブル	周围3格内全体敌人魔法攻击，有30%几率使敌人中毒	テケリ
月	ムーンセイバー	60秒内攻击力上升5，攻击敌人时有20%几率吸收HP	ロジェ/キュカ/テケリ/ジェレミア/アルマ/ファルコン/ロキ
	ルナティック	周围4格内敌单体魔法攻击，有10%几率使敌人混乱	ガウザー/ベルガー/ヴァルダ
	ハーフバニッシュ	周围2格内全体敌人魔法攻击，HP减半	ユリエル
光	セイントセイバー	60秒内攻击力上升5，攻击敌人有10%几率使敌人被魅惑	ジェレミア/ガウザー/アルマ/ファルコン/ロキ/ヴァルダ
	ヒールライト	回复自身HP	ロジェ/ユリエル/キュカ/テケリ
	ティンクルレイン	周围3格内我方全体状态异常回复	ベルガー
暗	イビルゲート	60秒内攻击力上升5，攻击敌人有10%几率使敌人暗黑	ロジェ/キュカ/ジェレミア/ガウザー/アルマ/ファルコン/ロキ
	イビルゲート	周围4格内敌单体魔法攻击，有10%几率使敌人暗黑	ユリエル/テケリ/ヴァルダ
	ダークフォース	周围3格内全体敌人魔法攻击，有10%几率使敌人暗黑	ベルガー



广告插播

超人：主啊，最近鄙人感觉颇为不爽，拯救人类危机的大任已经完成，恳请再派发点事情给我做，不然我肯定会长毛发霉的。

上帝：干嘛不早说，喏，最新的《找碴博物馆2》，玩这个吧，包你爽到极点，绝对不会再有空虚感！

超人&上帝：玩《找碴博物馆2》，休闲时光好伴侣，还等什么，玩了才知道！

右脑达人 爽解！找碴博物馆2	NBGI	ETC
NDS 右脑达人 爽解！まちがいミュージアム2		日版
2007年3月1日	1－4人	3990日元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

主要模式大解析

脑力与时间的赛跑！爽解模式

右脑指数&BOSS战

完成每个关卡都会得到右脑指数的评价，但右脑指数并不是获得奖章的标准，基本可以无视，只要尽快完成任务即可；将任意玩法中的阶段任务完成，就会迎来画面强制卷轴的BOSS战，玩家只须将随画面滚动出现的十个错误中的五个找出即可通过，只有通过BOSS战才能继续进行下一阶段的游戏。

说明的巧用

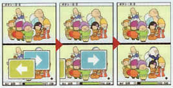
进入针对任意关卡的“ルール说明”，可以了解在接下来的关卡中将要出现的障碍的相关信息。

双重错误的图片

在图片上出现“まだあるよ！”的字样，说明这张图片上同时存在两个错误。

讨厌的障碍物

随着游戏进程的深入，我们会接连遇到各种各样的障碍，尽快熟悉这些层出不穷障碍的特点是顺利通过各个关卡的关键所在。



障碍物名称	作用	应对办法
スクラッチ	遮住的屏幕	尽快用触控笔将屏蔽擦除，这样才能继续完成关卡。
落ち叶吹き	吹飞落叶	对着麦克风吹气可以使遮住下屏的落叶暂时飘起。
サーチライト	探照灯	用触控笔点击下屏可以起到探照灯的作用。
圆形トレース	描摹线圈	迅速用触控笔按提示虚线临摹即可显示图片。
云吹き飞ばし	吹走浮云	对着麦克风不断吹气可以加快浮云飘走的速度。
カード飞ばし	挪动卡片	按提示输入十字键的各个方向即可挪走遮住屏幕的卡片。
シャッター	快门屏障	按提示输入十字键的各个方向可以交替挪走遮住部分屏幕的快门。
スライドボード	幻灯片	用触控笔按屏幕上的提示移动幻灯片来查看被遮挡的部分图片。
动物声まね	学动物叫	按照提示对着麦克风输入相应的声音类型方可驱除鸡雏。
イラスト切り替え	插图切换	快速按动十字键切换两张图片。

爽解模式道具一览表

名称	分类	作用
おさかなシート	スクラッチ	遮挡屏幕的障碍变为鱼形
ふちなしシート	スクラッチ	遮挡屏幕的障碍的面积变小
星空シート	スクラッチ	遮挡屏幕的障碍的底纹变为星星
チェックボード	スライドボード	挡板变为镂空造型
细いボード	スライドボード	挡板面积变窄
ふすまボード	スライドボード	挡板的造型变为隔扇
ヘビライト	サーチライト	随触控笔移动的蛇形尾迹光源
残光ライト	サーチライト	光源面积变大
ハートライト	サーチライト	光源的造型变为心形
“－”トレース	圆形トレース	需要临摹的虚线变为“－”
“V”レース	圆形トレース	需要临摹的虚线变为“V”
ぴょぴょペン	圆形トレース	随机变更临摹虚线的造型
2WAYカード	カード飞ばし	出现的卡片只有两个方向
スモールカード	カード飞ばし	出现的卡片面积变小
イラストカード	カード飞ばし	带有各种图案的卡片
スモールシャッター	シャッター	快门面积变小
シャッター－1	シャッター	快门数量－1
うさぎシャッター	シャッター	快门上带有兔子图案
速いスクロール	イラスト切り替え	画面切换速度加快
フェード	イラスト切り替え	被替换的画面逐渐消失
カメラ音	イラスト切り替え	替换画面的声音为相机的快门音
羽根	落ち叶吹き	需要吹飞的对象变为羽毛
小さい落ち叶	落ち叶吹き	叶面变小
さくらの花	落ち叶吹き	需要吹飞的对象变为樱花
惊く鸟	动物声まね	随便对着MIC发出任何声响都可以将鸡雏惊走
俊敏な鸟	动物声まね	必须发出很大的动物叫声才能将鸡雏惊走
カラーひよこ	动物声まね	变为其他颜色的鸡雏
晴天	云吹き飞ばし	细碎的小云
秋空	云吹き飞ばし	大小整齐适中的云
ひつじ	云吹き飞ばし	漫天的绵羊
虹色ペン	泛用	笔迹变为虹色
むかしの〇×	泛用	表示正误的〇×笔体回归前作的样式
新しい问题切替	泛用	画面切换时的添加背景的花边图案

完成所有的关卡，就会在原有的四种玩法基础之上出现隐藏的“とことん”即终极模式，进入该模式后，玩家面对的将是集合了之前出现的各种玩法于一身的限时生存挑战。

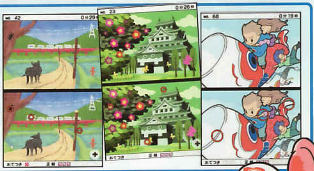


挖空心思的找碴！全解模式

本模式下的每张图片均有十处错误，初始阶段只有七页，每页有十个关卡共七十个关卡，耐心将这些关卡通过之后就会陆续出现隐藏关卡。

闯关小窍门

面对那些相似度极高的图片，可以先胡乱标记，待到将全部错误找出后先将他们尽数记牢，然后重新开始，一气呵成；当被触控笔圈住的部分中出现“ちいさくかこんで”的字样，表明错误就在这已经圈划的范围之中，只要在圈定的范围内仔细寻找即可。



©2005 2007 NBGI

小贴士 其实，在遇到“动物声まね”时，还可以通过按提示在下屏输入相应的假名的手段驱除鸡雏，这样就避免了在大庭广众之下大声学猫狗叫的尴尬局面。



NBA街头篮球 主场	EA Sports Big	SPG
X360 NBA Street Homecourt		美版
2007年2月20	1～4人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

在街头打球出身的NBA当红球星卡梅罗·安东尼对这款《NBA街头篮球 主场》的评价十分之高，作为EA在次世代平台上推出的第一款以街头篮球为题材的游戏，本作不仅原汁原味的保留了街头篮球那炫目花哨的动作，还邀请了大批NBA现役球员前来加盟助阵，华丽的球技表演与爽快的操作感完美地结合在一起，绝对是任何篮球Fans都不容错过的。想爽快的打球？想酷玩一把够炫的街舞秀？还是想看看那些在以往被刻板规则束缚住手脚的职业球员的“出格表现”？这款《NBA街头篮球 主场》绝对可以让你心满意足，因为在这里，没有你想不到的花哨动作，只有你做不出的华丽技巧，还等什么，赶快拿起手柄痛快地来它一场吧！

文 火焰魔神　美编 anubis

眩目！华丽满点的控球神技！

在运球的时候配合LB、RB使用X键和Y键可以进行华丽的演出，按下X键和Y键时间长短的不同并同时配合左摇杆的方向会组合出更多花样动作来；最为保守的灌篮方式是按住LT慢速运球或者按RT快速运球到篮下然后按B键将皮球灌入，玩家在熟悉了灌篮的两个基本操作程序之后还可以在灌篮指令的输入中加上LB键或者RB键，这样就会组合出多种更为华丽的灌篮动作，此外，在将前面所提及的灌篮指令成功输入后，继续按住B键蓄力，会导致灌篮力度甚至动作的不同，如果在整条蓄力槽集满的一瞬间放开B键，就可以使出夸张眩目的二重灌篮！值得注意的是，如果蓄力超过了计量范围，那么灌篮就会失败。







火爆的GAMEBREAK系统

本作独有的GAMEBREAK系统是一个专门针对街头篮球的特点而设置的计量系统，我们在游戏画面的正上方可以看到这样一个类似于格斗游戏中体力槽的计量槽(后简称GB槽)，比赛中所做出任何花哨动作和得分结果都会使这条GB槽不断积累，当GB槽被填满之后便会发出白色的光芒，这时在赛场的中心就会出现一个光圈，移动角色到这个光圈中并按下Y键便可发动GAMEBREAK状态。在运球的时候做出华丽的动作可以更加有效地蓄积GB槽的预期增长值，按Y键带球过人或者用各种假动作戏弄对方的防守球员还可以让累计的预期值加倍，最多可以达到四倍的加成！如果在积累了一定数量的预期值之后以震撼的二重灌篮进球，那么这条积累起来的白色预期值就会变为绿色的实际计量！利用这个霸道的系统，完全可以做到在己方控球的时候一次性填满GB槽。需要指出的是，当GAMEBREAK状态发动之后，一旦被对方断球或者在规定时间内没能进球，那么对方就获得了一次在此状态下反攻的机会，所以，如何确保在发动GAMEBREAK状态后安全得分或者断下对方的球是相当重要的。

奇想天外的队友合作技能

比赛过程中可以按下十字键给其他两名队友发送指令，从而使出合作技能。在进攻中，我们可以在准备投篮之前按下十字键的“↑”，这样队友就会适时的跃起，此时按照提示输入A键就会使出漂亮的连携灌篮；与之类似的方法，当我们按下十字键的“↓”，就会有一名队友在三分线以外的正前方蹲下，这时只要我们控制运球的人从进攻方向靠近他并输入B键，就会出现另一个极具观赏性的场面。只要玩家能够熟练的搭配使用各个键位的功能，完全可以作出更多的花哨动作。



打造属于自己的街头梦之队！

不断进行场地挑战赛的生涯模式，作为本作游戏中最为主要的游戏模式，用自己的原创队伍对战各路好手。不断地转战各地同各路球队过招，花样翻新的获胜条件不仅可以让玩家的原创角色得到充分的锻炼，还能在赢得比赛胜利之后邀请强力球员加入队伍，大量NBA的现役一线球员以及六名来自WNBA的女球员均有机会成为伙伴；除了不断出现的明星对手，玩家还可以在赢得特定的比赛后得到场地和道具的奖励，本作中所有出现的场地均来源于现实，此外，大量经典球衣和球鞋作为道具的登场也将成为玩家收集的对象，总之，任何喜欢篮球的玩家都可以在本作中找到适合自己的切入点。

让你的防守滴水不漏！

本作中极为夸张的人物跳跃能力可以使以往不能实现的许多特殊动作都成为可能。在防守中，X键和Y键的作用分别是从下方断球和推人，传统的抢断在本游戏中仍然有效，而且由于规则的宽松，我们还可以操纵角色做出更加放肆的动作。一旦持球的对方球员出现破绽，就会立刻出现按键提示，及时输入指令便可成功夺球；而如果出现皮球脱手的情况，我们还可以迅速同时按下LT键和RT键救球。

对付对方的远投，我们照样可以在皮球回家之前凭借夸张的弹跳将其截住，只要找好时机按下B键，相应的防守球员就会适时跃起将球拦下，我们还可以用此方法破坏对手的合作技能。





©2007 Electronic Arts Inc. Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved



与同是EA出品的"《极品飞车》系列"不同，"《火爆狂飙》系列"以异常强调火爆、冲撞的快感的风格在玩家群中树立起了一个另类的竞速游戏品牌。本作采用了全新的引擎制作，力图带给大家一次更加火爆的竞速体验。游戏中除了采用全新的各种风格的赛道外，凭借具备系列特色的加速系统"Burnout"，玩家还将体验到前所未有的速度感与激情。不要在疯狂模式中因为警报标志而胆怯，摧毁它们！盯紧地图上标志的捷径，一口气超越对手！另外，本作中的每辆车都具有独立的特性，只有完全掌握它们的特性，才能更好的漂移、冲刺、取得比赛的胜利。本作在PS2和PSP两个平台同时登场，两个版本的内容几乎完全一致，只拥有PSP或PS2的玩家不必担心会错过任何精彩的内容。

BATTLE RACING IGNITED BURNOUT DOMINATOR

火爆狂飙 统治者	EA	RAC
多机种 Burnout Dominator		美版
2007年3月6日	1～2人	39.99美元
对应机种为PS2及PSP		对应玩家年龄：全年龄

文 火云
美编 菲菲

游戏模式介绍



本作的主要模式分为世界巡回模式(World Tour)、自由挑战模式(Record Breaker)、以及联机模式(Multiplayer)这三种。其中世界巡回模式是游戏的主打模式，在这里玩家需要完成关卡中各种丰富多彩的任务才能将游戏继续进行下去，游戏中几乎所有的隐藏要素以及车辆的解锁都需要在此模式下完成。自由模式与联机模式下玩家可以使用在世界巡回模式中得到的赛车来挑战自我或与朋友对战(对战时画面将会分成上下两个部分，上半部分为1P玩家，下半部分为2P玩家)。

世界巡回模式介绍

本作主打的也是最为重要的模式，共有七个等级的赛事等着玩家去挑战，每个等级都有13个任务，只有在一场比赛中获得铜牌以上的成绩才能开启下一个任务，每个等级的最后一场赛事是"Dominator Challenge"，玩家只有获得了此等级下的所有赛车才有资格挑战，选择任务时有赛车图标的关卡代表本任务中完成特定的条件可以获得新的赛车。这个任务中游戏提供给玩家的赛车是威力强劲的"Dominator"赛车，如果能够驾驶着这部赛车完成挑战并获得金牌就可以将这部赛车送进你的车库。此模式中只需要将全部任务完成，累计够一定的Dominator points就可以开启下一个等级的赛事，所以即使有挑战不过去的任务也不必担心。



世界巡回模式任务简介

Burnout Challenge	任务中只有使用Burnout才可以得分，所以尽量保持boost连锁数是获得高分的关键
Drift Challenge	漂移挑战，如果使用Drift类型的车辆可以起到事半功倍的效果
Nearmiss Challenge	从其他车辆旁驶过才可以得分，与其他车辆的距离越近获得的分数越高
Maniac	任何可以获得分数的方式都可以使用，高boost连锁数可以轻松达到任务要求的分数
Race	竞速模式，任务中将会出现5辆竞争对手，不必追求获得高分，稳健的驾驶尽量不撞车才可以保持领先的优势，必要时可以考虑将对手车撞毁
Road Rage	在限定的时间内攻击目标车辆，撞毁一定数量的目标车可以增加限定时间，车辆受损情况严重的话也会强制中止任务
Burnout lap	时间模式，在限定的时间内以最快的速度完成比赛
Eliminator	生存模式，每隔一定时间将会淘汰处在最后一名的车辆，最后生存下来的车辆获得比赛的第一名，所以如果自身车辆被撞毁也要利用impact time或自爆拖住对手的后腿才能保持不被淘汰
Grandprox	积分模式，玩家同5辆对手车需要跑完三条赛道才可以完成比赛，每条赛道的第一名积6分，第二名积4分，第三名积3分，以此类推最后一名不能取得积分。三场赛事之后取得积分最高的获得比赛的冠军
Dominator Challenge	每个等级的最后一个任务，需要将等级中所有的赛车解锁才可以开启此任务，完成任务可以获得Dominator级别的赛车

PSP专有模式(Burnout HQ)

由于PSP便于联网的特性，EA特地为PSP版本的本作增加了一个在线模式。在"Upload Scores"中通过无线网络玩家可以将自己的最佳记录上传到EA官方网站来进行排名，如果想让自己的名字出现在网站的排行榜上就赶快抓紧时间苦练车技吧。除了排名，官方还会不定期提供新的赛道供玩家下载，通过"Download Tracks"连接EA的服务器就可以轻松地将官方发布的所有新赛道下载到PSP中。

©2007 Electronic Arts Inc.All rihts reserved.

画面信息介绍



①目标成绩

任务中玩家需要达到左上方的这个成绩才能够拿到奖牌，在获得铜牌之后此成绩将会变为银牌的达成条件，第三次自然是金牌的条件，如果没有达到任务要求的最低分数此任务就会失败。

②分数奖励

当玩家在驾驶的过程中完成漂移(Drift)、靠近其他车辆(Nearmiss)或其他可以获得分数的手段后，这些信息都会不断出现在画面的左下方，如果完成这些手段时处于Burnout连锁状态，那么所获得的分数将会根据连锁的数目翻倍。

③车辆速度

显示车辆即时速度。当然，跑车的最高时速与加速性能也因车而异，不同性能的跑车的最大时速也会有所区别，一些注重冲撞与漂移的车辆的速度相对而言会比较低。

④累计得分

中央上方显示的是玩家在任务中的累计得分。

⑤ Boost 槽

使用各种得分手段可以不断累计左下方的这条Boost槽，只要此槽不为空的情况下按R就可以使赛车的速度提升一个等级，保持Burnout连锁是获得高分的关键所在。

⑥ Burnout 连锁数

显示为Burnout的连锁数，连锁数越高玩家得分的翻倍也就越高。

⑦任务时间

在一些限定时间的任务中，画面右上方的将会出现一个倒计时的信息，时间为零后没有完成任务要求的条件则视为任务失败。

Burnout Boost系统详解

“《火爆狂飙》系列”最重要的系统就属Burnout Boost系统了，在本作中此系统得到了进一步的进化，连锁的加入使得游戏的速度感与爽快感再次得到了提升。相反，在高速之下发生碰撞的几率也相应的提高，加之本作中不能随意撞击对方车辆的尾部，使得游戏标榜的碰撞的刺激有所削弱，这不得不说是一个遗憾。本作中追求最大的Burnout连锁是游戏的最大乐趣所在，同时也是获取高分最有效的手段。游戏画面左下角的Boost槽在未满的情况下为橙黄色，成功地使出各种得分手段都可以使Boost槽增长，其中在逆向行驶时Boost增长的效果最为明显，但也最为危险，如果玩家不慎将车撞毁或被对手车碰撞，Boost槽也会相应减少。虽然此时按R依旧可以使用氮气加速，但当Boost槽蓄满变为蓝色时再按R就能发动华丽的Burnout。发动Burnout后如果能在Boost槽减完之前，继续使用出增长Boost槽的手段，就会在槽中出现黄色的箭头，黄色箭头达到右侧顶点就能够完成Burnout连锁了，只要不被中断你就可以一直将连锁数增加下去。但如果没有再次蓄满Boost槽就会被视为普通的Burnout，并只能够获得奖励1000分的奖励。普通Burnout为1000分的奖励，Burnout×1的奖励为2000分，以此类推Burnout×n的奖励为(n+1)×1000。需要注意的是在发动Burnout的过程中如果松开R键或赛车发生事故撞毁，本次Burnout将会被强制中止。



在Burnout连锁发动过程中各种得分手段的得点都为得点数×(n+1)，如果做出漂移后的普通得分是200分，那么在Burnout×8的情况下这次漂移将会得到200×(8+1)=1800点得分。所以说高连锁中做出各种得分手段是使得分数快速提升的最佳手段，也是游戏中后期想要拿到金牌的惟一途径，因为不使用Burnout连锁你根本不可能获得任务要求的分数。

Dominator points奖励获得条件

Rookie Trophy

完成内容	奖励点数
Win 10 gold medals	累计获得10次Gold Medal
Get 10 total takedowns	累计完成10次Takedowns
50000 total maniac points	累计获得50000点maniac
50 total near misses	累计完成50次Near Misses
Perform your 1st Burnout	完成一次Burnout
Perform your 1st takedown rampage	完成一次连续撞毁5辆车
Win race after 3 craches	车辆撞毁3次以上获得比赛胜利

Fearless Trophy

完成内容	奖励点数
Win 50 gold medals	累计获得50次Gold Medal
250 total takedowns	累计完成250次Takedowns
1000000 total maniac points	累计获得1000000点maniac
Get 1000 total near misses	累计完成1000次Near Misses
5 × burnout boost chain	一场比赛中完成burnout boost×5连锁
Perform your 1st double takedown	比赛中同时撞毁两辆车
Perform your 1st vertical takedown	比赛从正上方撞毁一辆车

Reckless Trophy

完成内容	奖励点数
Win 25 gold medals	累计获得25次Gold Medal
100 total takedowns	累计完成100次Takedowns
500000 total maniac points	累计获得500000点maniac
Get 500 total near misses	累计完成500次Near Misses
Unlock any dominator car	解锁任意一辆dominator赛车
Perform your 1st aftertouch takedown	使用Aftertouch完成一次冲撞
3 takedowns on thesame rival in a race	一次比赛中撞毁三次同一辆竞争车辆

Maniac Trophy

完成内容	奖励点数
Win 70 gold medals	累计获得70次Gold Medal
Get 500 total takedowns	累计完成500次Takedowns
2500000 total maniac points	累计获得2500000点maniac
Get 2500 total near misses	累计完成2500次Near Misses
10 × burnout boost chain	一场比赛中完成burnout boost×10连锁
Win a race without crashing	在没有碰撞的前提下获得一场比赛的胜利
Boost for a whole lap	在Boost的状态下跑完一圈赛道

Dominator Trophy

完成内容	奖励点数
Win all gold medals	累计获得全部的Gold Medal
Get 1000 total takedowns	累计完成1000次Takedowns
Get 5000000 total maniac points	累计获得5000000点maniac
Get 5000 total near misses	累计完成5000次Near Misses
15 × burnout boost chain	一场比赛中完成burnout boost×15连锁
Unlock all shortcuts	将赛道中的所有近路跑遍
Unlock all cars	获得游戏中所有的车辆





战神II	SCEA	ACT
PS2 GOD OF WAR II		美版
2007年3月13日	1人	49.99美元
对应16:9、480p		对应玩家年龄:17岁以上

之所以加上“老子不依!”这么一句十分口语化的设计台词,是因为这样霸气十足的台词十分贴合主角奎托斯(KRATOS)桀骜不驯的个性,而他的所作所为,也正如ACE飞行员所说的那样,体现出一种对传统说不的反抗精神,使这个“反英雄”形象能够如此深入人心。“老子”在口语中也有父亲的意思,《战神II》的剧情在国外众多媒体中均获得了极高的评价,而“父亲”也正是本作剧情的关键词,这里就不多说了,大家可在多边形撰写的剧情部分一探究竟。回想起2005年3月22日《战神》一代推出时,其实并没有太多人关心,却最终因为游戏的超高素质让玩家们奔走相告,以此赢得了绝佳的口碑,一定程度上改变了中国玩家对于美式ACT的抗拒心理,这也是两年后的续作发售前万众瞩目、发售后万人空巷的主要原因。事实上,UCG出动三位编辑连熬数晚,通力制作一款游戏攻略的情况只在《FFXII》发售时出现过,而本作的优秀和精彩程度也理当受此厚待。当然,我们还是要提醒各位,本作中含有不少暴力及成人向内容,因此只向17岁以上的玩家推荐。

文 胜负师&ACE飞行员&多边形 美编 NINA

Ω 操作及动作解说

通常状态的操作

键位	功能
十字键	神力选择
左摇杆	移动
右摇杆	翻滚
○	抓投
×	跳跃
△	重攻击
□	轻攻击
L1	防御
R1	特殊动作
L2	神力发动
R2	武器切换
START	菜单
SELECT	暂停

●十字键的四个方向分别对应4种神力,按→为“提丰之灾”,按←为“克洛诺斯之怒”,按↑为“蛇发女妖之首”,按↓为“阿特拉斯地震”。



●投技命中一般杂兵时,可以按○键将杂兵按倒在地,按□键可将敌人扔出去,按○键或△键则会有一些不同的将敌人致死的攻击动作。当敌人或BOSS头上出现○键时,抓投命中后可能需要按照QTE的按键提示操作才能对敌人造成有效伤害。

●R1键的作用主要是开动机关或与人对话。开闸门时按R1键后还需连按○键;开宝箱时要按住R1键,拉动或推动把手、物体时,也需要按住R1键,再配合方向即可;推拉物体时按×键可以将物体一脚蹬出去,×键可以蓄力。

特殊场合的操作

场景	操作	功能
链刃飞荡	R1键	抓住可飞荡的悬挂点
	按住R1	用力荡高
	×键	放开吊绳跳出去
攀爬墙壁	左摇杆	移动/确定动作方向
	△键	用武器进行重攻击
	□键	用武器进行轻攻击
	○键	将敌人抓住后扔下去
	×键	配合方向可在攀爬时跳跃
	R1键	下落,按住R1为快速下滑
天花板上	左摇杆	移动
	△键	用武器进行重攻击
	□键	用武器进行轻攻击
	○键	将敌人抓住后扔下去
	×键	向脸朝着的方向快速移动
	R1键	从天花板上直接跳下
绳索上	左摇杆	移动
	△键	用武器攻击敌人
	□键	用脚蹬踢敌人
	○键	用双腿夹住敌人甩下去
	×键	在绳索上快速移动
	R1键	放开绳索直接跳下

场景	操作	功能
骑飞马时	左摇杆	移动/上下方向相反
	△键	用武器进行重攻击
	□键	用武器进行轻攻击
	○键	抓投
	×键	前冲,会耗费魔力
	L1键	向左侧快速回避
	R1键	向右侧快速回避

●本作新加入的特殊场合操作有在天花板上移动、骑飞马以及链刃飞荡。关于链刃飞荡需要补充说明的是需要在发白光的特定悬挂点(画面中出现R1提示)才能使用,放开时要注意飞荡的方向,空中依然可以使用二段跳,在连续飞荡时可能会用上。

●特殊场景状态下的重攻击速度比较慢,轻攻击会快一些,而○键一般都是即死攻击,只是有效距离比较短。

●在天花板以及绳索上时,如果不确定下方是否是深渊,请千万不要轻举妄动。

©2007 Sony Computer Entertainment America Inc. All Rights Reserved.

武器性能详解

武器从前作的两种增加到了四种，可按START进入POWER UP画面，按○键更换链刃以外的武器。除技表中列出的招式，□和△交替按键还能派生出一些连击，招式组合的乐趣就留由玩家自己去发掘。注意，浮空和吹飞效果对部分敌人无效。

雅典娜之刃 ATHENA'S BLADES



等级	技能名称	技能原名	操作	说明
1	伊卡洛斯跳跃	ICARUS LIFT(AIR)	空中按×	就是一般动作游戏的二段跳
	奥林匹亚升空	OLYMPIC ASCENSION	按住△	将敌人打浮空，长按△自己也会随之跃起
	猎户座的鱼叉	ORION'S HARPOON	敌人浮空后按○	将浮空的敌人拉向地面
	雅典娜逆转	ATHENA'S REVERSE	攻击命中瞬间按L1	即时防御，成功时画面上出现短暂的定格特效
	普罗米修斯的羽毛	PLUME OF PROMETHEUS	□、□、△	高速实用型连技，最后一下有浮空效果
2	复仇女神的狂暴	RAMPAGE OF THE FURIES	L1+○	对正前方进行快节奏的乱舞攻击
	复仇女神的狂暴(空中)	RAMPAGE OF THE FURIES(AIR)	空中L1+○	在空中纵向舞动链刃
3	周而复始的混沌	OYCLONE OF CHAOS	L1+□	横向回旋的范围攻击，攻击力不高
	周而复始的混沌(空中)	OYCLONE OF CHAOS(AIR)	空中L1+□	在空中横向舞动链刃
	热情的海格力斯	SPIRIT OF HERCULES	△、△、△	强力的直线浮空连击，但速度较慢
	英勇的海格力斯	VALOR OF HERCULES	△、△、□	强力的范围吹飞连击，速度也比较慢
4	亥伯龙神冲刺	HYPERION CHARGE	按住□	在一次范围攻击后转为奔跑状态
	亥伯龙神突袭	HYPERION RUSH	奔跑中按□	肩撞，奔跑状态的派生技，有吹飞效果
	亥伯龙神飞升	HYPERION RISE	奔跑中按△	浮空攻击后自己高高跃起，奔跑状态的派生技
	雅典娜的愤慨	ATHENA'S WRATH	回避后按△	回避后发出有浮空效果的地面冲击波
5	地狱深渊之怒	TARTARUS RAGE	L1+△	纵向三连重攻击，最后一击有浮空效果
	地狱深渊之怒(空中)	TARTARUS RAGE(AIR)	空中L1+△	由空中以纵向旋转姿态快速落下，有浮空效果

前作中的沌混之刃更名为雅典娜之刃，在本作中依然是主力武器。虽然链刃的攻击方式基本没有变化，但招式的种类和性能方面都进行了不小的调整。原本R1的冲刺系招式需要到第4级才能学会，而且操作方法繁琐了不少，使实用价值大幅降低，而且还取消了前作中的强力招式"复仇女神的长矛"(LANCE OF THE FURIES)，但总体来说武器的平衡性有所上升。L1键加攻击按键的几招在地面均属于乱舞技，中途不能取消，在《战神》这样有很多敌人都不会出现受创硬直的游戏中，这样的招式还是比较危险的，特别是在高难度下最好不要随意使用，只有"地狱深渊之怒"的空中版还值得一用。以△键开始的连击起始动作有些慢，因此使用时需离敌人远一些。与前作一样，低等级时实用招式首推"普罗米修斯的羽毛"，第三击威力大，前两击容易收招，一看情况不妙就立即防御或翻滚，相对来说比较安全。

蛮族之锤 BARBARIAN HAMMER

等级	技能名称	技能原名	操作	说明
1	决定成败的一击	CRUSHING DEFEAT	L1+□	连续回旋攻击，持续时间效长
	蛮力之王	MIGHT OF THE KING	L1+△	向地面一锤砸出扇形冲击波，有浮空效果
	蛮力之王(空中)	MIGHT OF THE KING(AIR)	空中按L1	空中垂直落下砸出扇形冲击波，有浮空效果
2	恶灵召唤	SOUL SUMMON	拨右摇杆	召唤出可追踪敌人的恶灵，最多可同时召唤两个
3	恶灵军团	LEGION OF SOULS	L1+○	向地面一锤，同时召唤出三个恶灵

从蛮族首领处夺得的战锤，具有很强的破坏力。普通攻击速度太慢是此类重武器的通病，最要病的是使用战锤时不能使用翻滚回避，无法使用一击脱离的战术。召唤恶灵算是对取消了前作中超强神力"哈迪斯军团"的一种补偿，但不费魔力的恶灵就像20GB的PS3一样，即便是"恶灵军团"也远没有想像中好用，不仅攻击力低，而且持续时间很短，只能用于干扰敌人，稍稍弥补锤子攻击速度的不足。空中版的"蛮力之王"是战锤最好用的招式，攻击距离有保证，对付单个大型敌人时，敌人甚至无法接近。不过总的来说，战锤的实用度有限，还是会被很多玩家束之高阁。





命运之枪 SPEAR OF DESTINY



说这是一把枪一点没错，它既是SPEAR(矛)又是GUN(枪)，普通连击以△键结尾，以及招式"刺骨的碎片"都有类似霰弹枪的效果，只是射程比较近。命运之枪是偏浮空的一种武器，重攻击的第一击即有浮空效果，只是对于不少会防御和闪避的敌人，以及高大的敌人，无法体现出优势。升级后追加的两种爆炸招式很有意思，有种戏耍对手的感觉。只不过枪的招式不够丰富，攻击力也不尽人意，要不然，命运之枪会是本作中使用趣味性最强的武器。

等级	技能名称	技能原名	操作	说明
1	刺骨的碎片	PIERCING SHARDS	L1+△	向前发射紫色的水晶，有吹飞效果
	刺骨的碎片(空中)	PIERCING SHARDS(AIR)	空中按L1	从空中向斜下方发射水晶，有吹飞效果
2	不吉的残骸	UNFORTUNATE REMAINS	L1+○	纵向一击并在地面上摆放一块3秒后爆炸的紫水晶，有浮空效果
3	变线削击	ALTERING SLASH	L1+□	横扫攻击，命中后敌人会变成紫色，5秒后发生内部爆炸

奥林匹斯之剑 BLADE OF OLYMPUS

这是一件后劲十足的神兵利器，也就是说只有升至3级才能发挥神剑的真正实力。用"神圣的报偿"可在远距离龟缩着进行攻击，只是游戏中不能锁定，瞄准比较困难。2级新招"神圣的祭品"基本属于废招，因为能给神剑升级的时候，根本就不需要红魂了。3级时普通攻击带剑气使剑的距离劣势不复存在，而且剑与剑气结合令攻击力大增。只可惜，奥林匹斯之剑只能在故事模式的二周目以及特定模式中才能够升级，一周目作为剧情武器，只能使用1级的形态，神剑的实用度也就被打了不小的折扣。



等级	技能名称	技能原名	操作	说明
1	神圣的赦免	DIVINE ABSOLUTION	L1+□	突刺攻击，有多段判定，并能吹飞敌人
	神圣的报偿	DIVINE RETRIBUTION	L1+△	向前发射剑气，有贯通和吹飞的效果
	神圣的报偿(空中)	DIVINE RETRIBUTION (AIR)	空中按L1	在空中向前发射剑气，具有贯通和吹飞的效果
2	神圣的祭品	DIVINE SACRIFICE	L1+○	身体周围出现球形力场，可以从敌人身上吸取红魂
3	神之愤怒	ANGER OF THE GODS	□或△	普通攻击带有剑气，只是这种剑气没有贯通和吹飞的效果

ACE飞行员 这个游戏的主题我觉得用一个字概括那就是——不。在现实生活中说"不"有时候真的很难，而在《战神 II》中你可以对任何人放肆地说不，彻底体会一把说不的快感。游戏制作者可能就是想让玩家体会当"老子"的感觉吧。

神力技能分析

神力也就是玩家通常俗称的"魔法"。本作的神力设置与前作有比较大的不同，除了后期才能取得的"阿特拉斯地震"，其他神力在使用过程中并不具备无敌时间，神力的招式方面也较前作更为丰富，这让神力使用的策略性有所提高。

提丰之灾
TYPHON'S BANE



类似于前作中"宙斯的狂暴"(Zeus' Fury)的神力，说白了就是弓箭。在未升级时攻击力很一般，所以大部分玩家可能只是把它当成解谜的工具来使用。实际上，提丰之灾在升级后还是有一定使用价值的。首先，在对抗一些游戏初期的强敌或BOSS时，可以用弓箭离远了射击，削弱其体力。在有大量杂兵出现时，"风之灾难"和"泰坦飓风"都可以发挥意想不到的效果，但同时也会耗费不少魔力。由于按住L2锁定时可以推右摇杆改变目标，因此可以调整位置将有直线贯穿特性的"致命旋风"和"泰坦飓风"的效用发挥到最高。

等级	技能名称	技能原名	操作	说明
1	风之灾害	WIND BLAST	L2+□	向锁定的目标射箭
	风之灾害	WIND BALST(AIR)	空中L2+□	在空中向锁定的目标射箭
2	迅猛风灾	RAPID FIRE WIND BLAST	L2+□连按	射箭的频率上升
	致命旋风	LETHAL VORTEX	L2+△	向前方发射冲击波，有浮空效果
3	超致命旋风	LETHAL VORTEX UPGRADE	L2+△	致命旋风的威力升级
	风之灾难	WIND BLAST(CHARGED)	L2+□蓄力	一下子发射5支有跟踪效果的箭
	泰坦飓风	TITAN STORM	L2+○	向前方发出范围很大的龙卷风

克洛诺斯之怒
CRONOS' RAGE

本作中替代前作强劲神力"波塞冬的愤怒"(POSEIDON'S RAGE)登场的新神力，但效果要比"波塞冬的愤怒"下降了几个档次，这也让游戏初期的一些硬仗不至于像一代中那样变成无谋的乱放电，算是续作平衡性上升的一个标志。只是这么一来，"克洛诺斯之怒"在未升级时几乎没有使用的价值，雷电的攻击力相当有限，麻痹效果对大型敌人无效，使用时没有无敌时间，可谓雪上加霜。"克洛诺斯之怒"的连击数很高，这算是有别于其他神力的一个优点吧。



等级	技能名称	技能原名	操作	说明
1	克洛诺斯之怒	CRONOS'RAGE	L2	发出一个雷球，攻击附近的敌人
	克洛诺斯之怒(空中)	CRONOS'RAGE(AIR)	空中按L2	发出一个雷球，攻击附近的敌人
2	克洛诺斯之怒升级	CRONOS'RAGE UPGRADE	L2	雷球攻击力更大，可攻击更多目标
3	克洛诺斯之怒升级	CRONOS'RAGE UPGRADE	L2	攻击力和目标数再次上升，最后雷球还会爆炸

蛇发女妖之首
HEAD OF EURYALE



▲石化对一般敌人可以无视体力一击必杀，只是对BOSS无效。

等级	技能名称	技能原名	操作	说明
1	女妖的凝视	GORGON STARE	L2+□	以蛇发女妖的目光照射敌人，令其石化
	女妖的凝视(空中)	GORGON STARE(AIR)	空中L2+□	在空中以石化光线照射敌人，令其石化
2	女妖的凝视升级	GORGON STARE UPGRADE	L2+□	凝视的石化速度加快
	女妖的闪光	GORGON FLASH	L2+△	发射一道红色的光线，将敌人瞬间石化
	女妖的闪光(空中)	GORGON FLASH(AIR)	空中L2+△	在空中发射红色光线，将敌人瞬间石化
3	女妖的凝视升级	GORGON STARE UPGRADE	L2+□	凝视的石化速度加快
	女妖冲击波	GORGON BLAST	L2+○	发射红色石化弹，将爆炸范围内的敌人瞬间石化
	女妖冲击波(空中)	GORGON BLAST(AIR)	空中L2+○	在空中发射石化爆弹，将范围内的敌人瞬间石化
	女妖的愤怒	GORGON RAGE	L2+○蓄力	石化光线大爆发，将较大范围内的敌人瞬间石化

与前作中"美杜莎的凝视"(MEDUSA'S GAZE)性能基本相同的神力，仅增加了一些招式。将石化后的敌人打碎是有即死效果的，石化空中的敌人可令其直接摔碎，但要注意，这一规则对主角同样有效，因此对付石化系敌人时，不要随意跳跃。石化光线有一定射程，"女妖的凝视"需照射较长的时间才能让敌人石化，中途停下就会失效，不将石化的敌人打碎，数秒后敌人会复原。石化光线对付行动缓慢的大型敌人十分合适，但要注意打碎石化敌人后只会出现红魂。升级后石化的效率会大幅提高，只是消耗魔力比较快。3级神力"女妖的愤怒"相当强劲，在高难度下对抗大批敌人时，可无视体力将多个敌人一齐消灭，使用得当会有超乎想像的效果。

阿特拉斯地震
ATLAS QUAKE

等级	技能名称	技能原名	操作	说明
1	颤抖的大地	TREMBLING EARTH	L2	以踩击地面溅起的石块进行大范围攻击
	颤抖的大地(空中)	TREMBLING EARTH(AIR)	空中按L2	在空中快速落下踩击地面的大范围攻击
2	颤抖的大地升级	TREMBLING EARTH UPGRADE	L2	攻击力上升，攻击动作也会发生变化
3	破碎的大地	DESTRUCTIVE EARTH	L2、○连按	在两次踩击间从地面喷出大量石块攻击敌人
	破碎的大地(空中)	DESTRUCTIVE EARTH(AIR)	空中按L2、○连按	第一次踩击为空中落下，其他特性与地面版相同

虽说阿特拉斯地震是一种全新的神力，却有着前作最强神力"波塞冬的愤怒"的影子，当然，和其他一些武器和神力一样，地震需要升至3级才能有大作为。地震的范围很广，在圆形场地中央使用甚至可以达到全屏攻击的效果，只是对空中的敌人无效。阿特拉斯地震升至3级时追加○键连按功能，虽说喷出的石块落下方向是随机的，运气不好的话命中率可能不高，但如果在狭小的场地中使用可大大提升命中率，而且这种追加攻击延长了主角的无敌时间，实用度自然不低。



比较意外的是阿特拉斯地震的魔力消耗并不高，因此在游戏后期是相当常用的一种神力。有些像飞行射击游戏的"放保险"。



多边形 一个豪门私生子，在杀死了异母兄长后，决定认亲，但他的父亲却不认这个儿子，儿子一怒之下由爱生恨，发誓与生父不共戴天，在与父亲的天人决斗中却误杀了自己的姐姐，满腔悲愤的他又找来奶奶准备向父亲寻仇。——以上是多边形总结的《战神2》剧情梗概，请问你们看懂了吗？

特殊道具说明

随着流程推进，本作中可以获得5件特殊道具，这些道具会增加游戏的操作元素，因此有必要分别说明。而且除了"波塞冬的三叉戟"之外，其他特殊道具除了解谜，还会或多或少地参与到游戏的战斗部分，这也是需要关注的理由之一。

泰坦之怒 RAGE OF THE TITANS

"泰坦之怒"相当于前作的"众神之怒"(RAGE OF THE GODS)状态，但在一定程度上进行了改良。首先，"泰坦之怒"状态发动与关闭可以自由控制，只要怒槽颜色不为黄色，那么就算气槽不满也可以发动。怒气状态的攻击力提升并不明显，但防御力大



增，受攻击也不会出现受创硬直，也不会被石化，只是武器为链刃时的地面招

技能名称	技能原名	操作	说明
泰坦之怒发动	TITAN'S RAGE ACTIVATE	L3+R3	耗费怒槽，发动泰坦之怒状态
普罗米修斯的闪光	PROMETHEUS'FLARE	L1	主角身边发生爆炸
普罗米修斯的痛苦	PROMETHEUS'TORMENT	□，□按住	可不停使用的横向回旋链刃
普罗米修斯的地狱	PROMETHEUS'INFERNO	L1	根据连击数高低引发一定时间的热风攻击

式会大大减少，但也会有"普罗米修斯"系列的特定招式可以使用，其他武器则不受其影响。"普罗米修斯的痛苦"需要将链刃升至4级才能学会，连续回转攻击又没有硬直，所以可以打出比较高的连击数，只是这一招的攻击力很小。其实"痛苦"是需要配合"地狱"来使用的，这就需要将链刃升至5级，在用"痛苦"打出高连击且怒槽所剩无几时再按L1爆发，这样就算气槽耗尽了，热风也会直到连击数倒数结束时才停止，这是一个爆怒气的实用小技巧。

金羊毛 GOLDEN FLEECE



虽然有几处解谜需要使用到"金羊毛"，但弹返的技能还是比较适合用于实战的。凡是可以防御的招式都能利用"金羊毛"进行弹返，弹返成功后会有短暂的无敌时间。普通攻击弹返后按□键为震地反击，具有一定的攻击范围；飞弹系攻击的弹返会自动发射针对单体的光球；石化光线的弹返需要输入一次QTE，失败时会立即被石化，但成功后会有3级神力"女妖的愤怒"的效果，可将周边敌人全部石化，有这样的机会可别错过。

技能名称	技能原名	操作	说明
南船归来	ARGO'S RETURN	L1	闪金光时防御成功，类似即时防御
南船复仇	ARGO'S REVENGE	L1，□	即时防御成功后进行特定的反击

伊卡洛斯之翼 ICARUS WINGS

游戏流程的中期可以获得的跳跃系能力，作为二段跳的补充，使游戏的解谜和平台部分较之前作有一定的强化。操作方面需要注意的是，滑行可以在二段跳后使用，但滑行途中松开×键，即使在空中也不能再次使用滑行。比较意外的是两个扇动翅膀的



特技都是有攻击判定的，只是攻击力很小，所以并不会经常用到。

技能名称	技能原名	操作	说明
伊卡洛斯滑行	ICARUS GLIDE	空中按住×	在空中滑行，会越飞越低
伊卡洛斯飞升	ICARUS ASCENSION	L1+×	扇动翅膀垂直跃起，有浮空效果
伊卡洛斯冲击	ICARUS STRIKE	空中L1+×	在空中扇动翅膀，有吹飞效果

波塞冬的三叉戟 POSEIDON'S TRIDENT

在前作中期获得的无限制游泳特技，在本作一开始便拥有了，操作与前作完全相同。由于本作中的水中场景很少，也没多少水下的解谜内容，游泳技能并没有太多用武之地。



技能名称	技能原名	操作	说明
上浮	SWIM UP	△或×	从水中浮起，在水面按×键为跳跃
下潜	SWIM DOWN	□	潜至水下
水中冲刺	SWIM DASH	R1蓄力	具有攻击判定的水中突进

命运女神护身符 AMULET OF THE FATES

"命运女神护身符"是本作新加入的解谜要素，通俗一点讲就是用时间变慢效果来解谜。在魔力槽下方的黄色槽即为时间槽，在特定场合按下L1+R1后即可发动时间变慢效果，时间槽耗完时效果也随即消失，但时间槽很快又会恢复。只是护身符并不能随时发动，需要画面中可以看到一种发绿光的命运女神雕像，才能够用护身符让时间变慢，而且对于神像的位置、角度、距离都还有一定的要求，最保险的方式就是保证画面中可以看到神像且绿光为射出状态。与护身符相关的解谜，具体过程详见流程部分，如果是战斗场景中有命运女神像，那么不必客气，不停使用，直到敌人完全被消灭。



技能名称	技能原名	操作	说明
护符发动	AMULET ACTIVATE	L1+R1	主角会做出一个举起护身符的动作

Ω 魂的取得方法

连击数	红魂
10	2
20	4
30	6
40	8
50	10
75	15
100	20
200	25
300	30
400	40

连击数	红魂
500	50
600	60
700	70
800	80
900	90
1000	100
1200	200
1500	300
1700	400
2000	500

《战神Ⅱ》的吸魂系统基本保持了前作的设定，魂共分为绿、蓝、黄、红四种。回复体力的绿魂、回复魔力的蓝魂和增加怒气槽的黄魂，分别对应各自颜色的宝箱，这些有回复作用的魂只在杀死特定敌人时才会出现，一般来说以○键进行QTE就可以从敌人身上获得更多的魂，回复类的魂数量也会有所增加。在BOSS战时将BOSS打入下一阶段也可以获得回复的机会。

红魂是最常见的魂，相当于经验值，可随时用于武器或神力的强化，在任何可以按START进入POWER UP画面的时候，只要选定强化内容并按住×键消费红魂即可。红魂对应红色宝箱，在杀死敌人、破坏物品或墙壁后均可获得红魂，用特定的方式杀死敌人，比如以○键杀死敌人、打碎石化的敌人、用奥林匹斯之剑砍碎敌人等，还可以获得5～25点不等的红魂作为额外奖励。另外一种红魂奖励方式是连击，在达到特定连击数时会得到固定的红魂，（参看左表）最高奖励为2000连击500点红魂，超过2000连击不会再有奖励。



对大型敌人的推荐技 如果没有使用神力或爆怒气的条件，大型敌人和部分BOSS可以使用链刃的一种组合"□，△，△，△"来对付。这一招比普通的"△，△，△"出招更快，但需先将武器升至3级。用法是在远离敌人时先向敌人的反方向攻击，只在威力最大的最后一下时调整方向，安全且效果明显。

角色成长解说

各种技能等级随时可提升是美式动作游戏的共性，这样的设定对于玩家来说还是比较便利的。而“《战神》系列”以特定道具提升体力和魔力上限的方式也具有一些独特性。自由选择和对探索的鼓励是《战神Ⅱ》成长系统的主题。

Ω 技能成长推荐



将所有武器、神力升至满级，需要163100点红魂，虽然比前作所需的红魂总量多出了两倍不止，但是游戏的流程也比前作大幅加长，获得红魂的机会更多了。而且神剑要在二周目才能升级，相当于可以省下34000点红魂。因此在一周目时，可先将雅典娜之刃升满级，此过程中也可对神力“提丰之灾”和“蛇发女妖之首”进行升级，因为它们的获得时间比较早，且还比较常用。在获得“阿特拉斯地震”之后自然是要将其升满，到此为止技能成长就没有什么特别需要注意的地方了，视手中红魂数量进行其他项目的升级即可。

强化所需红魂一览

武器与神力	2级	3级	4级	5级
雅典娜之刃	2750	5250	9500	13500
蛮族之锤	4500	17500	—	—
命运之枪	3750	12500	—	—
奥林匹斯之剑	9000	25000	—	—
提丰之灾	2500	12500	—	—
克洛诺斯之怒	3350	15000	—	—
蛇发女妖之首	4000	8000	—	—
阿特拉斯地震	4500	10000	—	—



Ω 体力及魔力上限

部分宝箱的颜色会改变，这种情况按住R1键开宝箱时宝箱的颜色就不会改变，打开时的颜色即为魂的颜色。如果是看到没有颜色的宝箱，那就要注意了，这种宝箱可能装有特殊道具“女妖之眼”(GORGON EYES)和“凤凰羽毛”(PHOENIX FEATHERS)。每取得6个女妖之眼就可以提升一次奎托斯的体力上限，而6个凤凰羽毛可提升一次魔力上限，女妖之眼和凤凰羽毛均为18个，但游戏中有这类宝箱的地方并不止36处，前面遗漏了后面还有机会补回，允许玩家有一些错失，算是一个十分体贴的设定。在本篇攻略的流程部分，我们会给出已经探明的可以最早拿到女妖之眼和凤凰羽毛的位置，这样奎托斯能以较多体力和魔力应对后期的战斗。而且之后这类不发光的宝箱中出现的都是红魂，对武器和神力的成长也有帮助。

游戏中还有一种个头稍大，样子比较华丽的宝箱，称之为“盖亚宝箱”，游戏中一共有3个，第一个可以取得大量红魂，第二个可以让体力上限提升一段，第三个可以让魔力上限提升一段，也就是说，要让体力和魔力达到满值，那么后两个盖亚宝箱是不能遗漏的。3个盖亚宝箱的位置同样会在流程中标明。**【具体请参看流程部分5-1、7-4和7-5】**因为《战神Ⅱ》的流程是线性的，大部分地方过了就不能返回，因此请注意提示。



全隐藏要素

《战神Ⅱ》的隐藏要素相当丰富，在强调了爽快的同时，也保证了动作游戏应有的挑战性。以下是全部隐藏要素的开启方法。要特别注意的是，本作中“二周目”的概念与一般RPG游戏中所说的二周目有一定的区别。

Ω 难度相关设置

《战神Ⅱ》共有4种难度可供选择，初期即可选择MORTAL(凡人=简单)、SPARTAN(斯巴达=普通)和GOD(神=困难)3种。首次通关后即可选择TITAN(泰坦=超难)难度。在各难度下，基础数值会各有不同，下表中的攻击力表示玩家对敌人造成的伤害情况，防御力为敌人对玩家造成的伤害，即TITAN难度的伤害值为SPATAN难度的5倍；而绿魂、蓝魂、黄魂表示取得这些魂时的回复量；红魂表示经验值的取得量；怒气表示发动“泰坦之怒”时怒气的消耗速度；魔力指使用神力时魔力的消耗速度。首次通关后，在“财宝模式”(TREASURES)中便可以观看所有的剧情动画，并开启“泰坦的挑战”模式(CHALLENGE OF THE TITANS)。二周目可继承所有能力，与难度相关的隐藏要素为“向下兼容”，完成高难度即可开启同难度以及低难度的隐藏要素。

各难度基础能力对比表

难度等级	攻击力	防御力	绿魂	蓝魂	黄魂	红魂	怒气	魔力
MORTAL	200%	200%	150%	150%	150%	200%	75%	75%
SPARTAN	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
GOD	100%	40%	75%	75%	75%	100%	100%	100%
TITAN	75%	20%	25%	25%	25%	75%	100%	100%



▲MORTAL难度通关也会出TITAN难度。



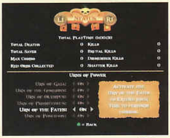
▲通关后高素质的剧情动画可以自由观看。

Ω 六大神力之壶

神壶名称	神壶原名	开启后的效果	取得方法
盖亚之壶	URN OF GAIA	红魂10倍	详见流程攻略1-2
女妖之壶	URN OF THE GORGONS	普通攻击带石化效果	详见流程攻略4-2
奥林匹斯之壶	URN OF OLYMPUS	魔力无限	详见流程攻略5-3
普罗米修斯之壶	URN OF PROMETHEUS	怒气无限	详见流程攻略第六章
命运女神之壶	URN OF THE FATES	连击有效时间延长3秒	挑战模式总评为MORTAL
波塞冬之壶	URN OF POSEIDON	可使用神力“波塞冬的愤怒”	挑战模式总评为SPARTAN



在游戏中一共可以取得6件隐藏秘宝，其中4个是在基本流程中找到的，另外2个是在挑战模式中取得的。前4个神壶取得位置比较隐秘，具体位置请参看流程部分。神壶可谓是实行爽快大屠杀的神兵利器，但由于效果过于强大，所以无法在一周目使用，只有在“二周目”以及“命运女神斗技场”中才能使用。使用方法是在游戏中按START键打开菜单，按一次L1键进入STATUS画面，便可随时对已经取得的神壶进行效果的开关设定。相比之下，盖亚之壶、命运女神之壶的效果实用度不高；女妖之壶是杂兵的克星；至于奥林匹斯之壶和普罗米修斯之壶基本属于“金手指”的范畴，完全破坏了平衡性；比较有意思的是波塞冬之壶，开启后神力“克洛诺斯的愤怒”就会被前作中的最强神力“波塞冬的愤怒”所替代，发动时可别忘记连按○键加大神力的范围哦。



胜负师 有人分析过，两年前《战神》引发罕见的大规模讨论的原因，除了游戏本身的超高水准外，首批碟片中途死机也吊足了刚刚进入状态的玩家的胃口。这一次，历史险些重演。提醒还没有玩到《战神Ⅱ》的朋友，一定要留意来自levelup.cn网友的友情提示。

Ω 关于隐藏服装

与前作一样，在本作中同样有隐藏服装的设定，而这一次的服装数量更是达到了7套之多。每套服装的能力数值会有一定差异，但在一周目时并不能使用这些服装，只有开始已通关难度或更低难度的二周目游戏时，才可以进行选择，少了一些实用性。

服装取得方法为“某难度通关”的服装就不多说了，需要特别说明的是“奎托斯将军”（即人类状态的奎托斯），其取得方法是挖20个独眼巨人的眼珠，就是一种吹号角的小个子会躲上其肩膀的那种巨人，用QTE杀死就可以取得眼珠。因为独眼巨人的出现率很低，在正常流程中要找20个巨人还挺麻烦的，但只要能够开启“命运斗技场”模式，就可以在其中设定自己的对手均为这种巨人，并把一切对自己设定有利的项目打开，那么用不了几分钟，就能凑齐20个眼珠了。可能因为取得的是能力最低的“奎托斯将军”，所以才有这样另类而又简单的取得方法吧。


暗黑奥德赛


奎托斯将军


许德拉铠甲


搞笑鳕鱼装

命运女神斗技场

在“泰坦的挑战”模式中总评价达到最高的TITAN级别时，“财宝模式”中的“命运女神斗技场”（ARENA OF THE FATES）便会开启。这是一个可由玩家自行设定的封闭式战场，可设定内容包括奎托斯的体力、魔力、怒气，均可设为无限（INFINITE）；可自由调节4种难度；可选择3个不同的场地（SUMMIT、DAEDALUS、BARBARIAN）；可选择除BOSS以外的任何兵种作为对手，还可以设定其数量（COUNT），是否反复出现（RESPAWN）以及是否攻击（ATTACK），并能对三批敌人进行设置。在这个模式中，玩家的所有能力都可以继承，“二周目”限定的强力道具也都可以使用，所以开上各种效果就像是在玩练习模式，关上各种对我方有利的设定就成了生存模式。有了这样的DIY模式，无论你是想杀个痛快还是想自虐，都可以得到满足。

全服装能力及取得方法

服装名称	服装原名	取得方法	攻击力	防御力	绿魂	蓝魂	红魂	黄魂
搞笑鳕鱼装	COD OF WAR	通关一次	100%	100%	200%	200%	200%	200%
许德拉铠甲	HYDRA ARMOR	通关一次	50%	200%	200%	200%	100%	200%
暗黑奥德赛	DARK ODYSSEY	GOD难度通关	200%	50%	100%	100%	500%	100%
雅典娜	ARHENA	TITAN难度通关	100%	66%	500%	500%	200%	100%
海格力斯	HERCULES	TITAN难度通关	150%	50%	100%	100%	100%	100%
奎托斯将军	GENERAL KRATOS	挖出20个独眼巨人的眼珠	50%	50%	25%	25%	500%	25%
神之铠甲	GOD ARMOR	挑战模式总评价为GOD	200%	200%	200%	200%	200%	200%

泰坦的挑战

关系到四个隐藏要素的“泰坦的挑战”模式有必要单独拿出来进行比较详细的解说。虽然这一次的挑战模式关卡比较少，但总的来说还是体现出了《战神Ⅱ》的战斗精髓，美中不足的是难度较前作有所下降。



将游戏通关一次，挑战模式便会开启。该模式共有7个关卡，与前作不同的是本次引入了评价系统。所有与评价有关的内容都会分成4个不同的等级，从低到高分别是MORTAL、SPARTAN、GOD和TITAN。综合每个关卡的表现，得出的总评等级会影响隐藏要素的开启情况。而每个关卡的评价又与6项指标有关。TIME表示过关时间，与评价成反比；RED ORBS表示取得红魂的数量，与评价成正比；DAMAGE TAKEN为受到的伤害值，与评价成反比；ENEMY KILLS为杀敌数量，与评价成正比；MAX COMBO为最大连击数，与评价成正比；BONUS为是否完成附加条件，本项只有完成或未完成，没有具体评价；RANK即为关卡的综合评价。比较奇怪的是，总评与关卡评价并不是完全以各项目评价等级为依据的，而是每一个项目都有一个得分系统，也就是说，就算部分项目的评价只是MORTAL，但只要有完成得特别出色的关卡或项目，还是可以把分数拉回来。挑战模式中的附加条件对于关卡评价也会有一定程度的影响，一般情况下应尽力完成。以下是各关卡的介绍，以及如何使关卡评价达到“泰坦”级别的一些心得，应该能够帮助各位顺利完成挑战。

1 致盲狂暴者 Blind Fury

过关条件 在40秒的限定时间内掏出一个独眼巨人的眼珠

附加条件 在掏出巨人眼珠之前将2名敌人石化并击碎

泰坦评价打法 一开始用3级神力“女妖的愤怒”迅速石化并打碎刚出来的两个敌人，完成附加条件。之后连续使用“克洛诺斯之怒”，骑到巨人头上的小个子就会被杀死，而且可以打出很高的连击数。放电时可趁机打几下巨人，在魔力用完前就能将他头上打出○键符号来，注意QTE可别失败了。



2 高空屠杀 Death from Above

过关条件 在200秒的限定时间内在空中消灭10个敌人

附加条件 在200秒的限定时间内在空中消灭15个敌人

泰坦评价打法 这是个比较麻烦的关卡。本关有三种敌人，重装角斗士不能浮空，美杜莎不易被浮空，所以在空中杀死的对象主要还是拿刀的杂兵。浮空技选择推荐“伊卡洛斯飞升”（L1+×），这招的范围比一般浮空技大得多，之后以链刃的空中轻攻击取消硬直，再连续使用“复仇女神的狂暴”（空中L1+○），两至三回合可在空中干掉一个杂兵。当角斗士和美杜莎出现后，会给玩家不小的干扰，特别是被美杜莎的石化弹在空中击中是即死的，此时可以适时使用“克洛诺斯之怒”，而且把触电的敌人扇起，可以让他在空中触电，此时被电死的话是算空中死亡的。



3 蛇发女妖之墓 Gorgon Graveyard

过关条件 在200秒的限定时间内石化并击碎25个敌人

附加条件 在200秒的限定时间内石化并击碎35个敌人

泰坦评价打法 这一关不能使用神力，所谓石化敌人，只能弹返美杜莎的石化光线来实现。要石化25个敌人并不算太困难，但35个就要动一番脑筋了。在对美杜莎使用投技后，她发出石化光线的几率会大大增加，因此，在弹返石化光线后，应该将除美杜莎之外的敌人打碎，武器方面推荐使用3级的奥林匹斯之剑，既保证了威力，也比较容易避开美杜莎。在完成附加条件后，要立即爆怒气，用“普罗米修斯的痛苦”（□按住不放）打出高连击。如果时间还有剩余，那就尽量多杀几个敌人，以确保取得泰坦评价。



友情提示 据玩家和商家反映，《战神Ⅱ》首批碟片中有一部分只能玩到奎托斯取得翅膀的桥上。由levelup网友提供了一个简单的识别盘片的方法：从标题画面进入TREASURES选项，再选最后一项的CREDIT，如能播放职员表即为完全版本；出现黑屏的话就可以把钱省下了。

levelup.cn

4 保护弱者 Protect the Weak

过关条件 在平民不被杀死的情况下消灭全部敌人

附加条件 过关时平民的体力值大于50%

泰坦评价打法 首先要确认一点，平民一定要放在白色圈内，不然其体力会很快下降，即便在白圈内，还是有受攻击的可能，需要适当保护一下。白圈每隔一段时间就会变换位置，此时一定要发动时间变慢，迅速将平民扛到白圈内。虽然发动时间变慢对战斗很有帮助，但会对时间评价一项产生负面影响，所以建议只在动作灵活的拿双头枪的敌人出现时才使用时间变慢，对小狗一次放电即可解决，对巨人用石化，以○键杀死女妖可以获得不少蓝魂，所以魔力方面基本有保障。最先出现的两个巨人可以爆怒气来赚连击数，之后就改用奥林匹斯之剑。一般来说，只要以此方法顺利过关，那么即便平民的体力不足50%，也能达成泰坦评价。



5 额外赏金 Reap the Rewards

过关条件 180秒的限定时间内取得500点红魂的特别奖励

附加条件 180秒的限定时间内取得600点红魂的特别奖励

泰坦评价打法 这一关可以说是最容易达成泰坦评价的关卡。因为额外奖励的红魂取得方法有很多，比如说高连击，比如说用○键杀死敌人，就连用奥林匹斯之剑砍杀对手也时常能够得10点奖励。场地中还有一个回复黄魂的箱子，这就更简单了。仅以连击为例，达到1000连击时，总奖励点数就已经是610点了。高连击最简单的方法就是有间隔地连续使用“克洛诺斯之怒”，等魔力用完时就爆气，让连击数可以接上，等气槽用完时就应该是1000连击以上了。



6 适者生存 Survival of the Fittest

过关条件 在体力不断下降的情况下消灭全部敌人

附加条件 在不使用“泰坦之怒”的情况下消灭全部敌人

泰坦评价打法 这一关奎托斯的体力会不断减少，但减少的速度并不快，而且这一关出现的敌人大部分都是身上有绿魂或蓝魂的上级杂兵，所以回复方面有保证，体力徐徐下降的劣势可以不必太在意。这关的附加条件是不爆怒气，对于玩家来说也不是什么大不了的限制。对于大批的杂兵，完全可以多利用无敌神力“阿特拉斯地震”的范围和威力，这样可以大大缩短过关时间。另外，有机会就多使用QTE，这样可以让魔力有更多机会回复，而使用QTE时的无敌时间也是可以利用的一个方面。



7 超绝完美 Perfection is Divine

过关条件 在不受任何伤害的情况下消灭全部敌人

附加条件 在不使用任何神力的情况下消灭全部敌人

泰坦评价打法 最后一个挑战项目，自然是难度最高的。这一关无法使用有无敌时间的“阿特拉斯地震”，而且发动怒气时受到攻击也是一击死，无伤这一条件可能会成为很多挑战者的一大障碍。在多次尝试后，我发现不使用神力会让受伤几率大增，所以这里推荐一种相对简单的打法。首先不要靠近场地中的米诺牛，这样他就暂时不会醒过来。然后使用石化光线清空场地中所有的杂兵。此时装备奥林匹斯之剑，迅速跑到米诺牛的身后，以△连按进行猛攻，如果米诺牛没有使用回旋攻击，那么几个回合就能把它打晕，再以一串QTE结束战斗。此时所花时间不过一分钟左右，虽然放弃了附加条件，但不出意外的话依然可以取得泰坦评价。



故事前情提要

由于篇幅关系，剧情部分只能用梗概的形式来体现。对于依托于希腊神话又大胆加工的故事来说，奎托斯的自我救赎与对权威的反抗过程的确精彩，如能借此机会了解一下希腊神话，那么对于玩家来说会有更大的收获。



斯巴达战士奎托斯天生骁勇善战，他带领着自己的军队到处攻城掠地，可谓战无不胜。但在与东方的某个蛮族部落战斗时，这个不可一世的斯巴达人终于尝到了失败的苦果。

在他生命即将终结的一刹那，他向战神阿瑞斯发出了呼喊，用灵魂作为代价，换取强大的力量。阿瑞斯赐与奎托斯一对名为“混沌之刃”的神兵，帮助奎托斯赢得了战斗。

从此奎托斯成为了阿瑞斯的走狗，毫不留情地杀死那些供奉战神死对头——雅典娜的手无寸铁的人，成为了众人畏惧的大魔头。而在一次屠杀行动中，奎托斯错手杀死了自己的妻儿。

悔恨无比的奎托斯受到了祭师的诅咒，其妻儿的骨灰会永远附着在他的皮肤上，奎托斯从此面色苍白，如同行尸走肉，而他每天都会做着杀死妻儿的噩梦，周而复始。

内心痛苦不堪的奎托斯找到了雅典娜，他希望通过为众神效命来洗脱自己的罪恶。奎托斯忠心耿耿地为众神效命了十年，但依然无法摆脱噩梦，这让奎托斯异常愤怒。而此时，雅典娜交给了奎托斯“最后”一个任务，那就是杀死噩梦的制造者——战神阿瑞斯。

奎托斯随即赶往雅典城，在那里他看到了正在发动战争的阿瑞斯，其巨大的身躯以奎托斯这样的凡人是根本无法对抗的。受到先知的指引，奎托斯去寻找潘多拉魔盒，那是让人击败神的惟一希望。

历经各种磨难的奎托斯，最终在巨人泰坦守护的潘多拉神庙中找到了魔盒，但此时却被阿瑞斯发现，他抢走了魔盒，并将奎托斯杀死。

在地狱中徘徊的奎托斯并没有向命运屈服，凭借惊人的毅力，又从地狱返回人间。他很快找到了拿着潘多拉魔盒的阿瑞斯，获此宝物的战神狂妄地要向奥林匹斯的众神发起挑战，试图推翻宙斯的统治，自立为王。奎托斯趁阿瑞斯疏忽之际，抢先打开了潘多拉魔盒。被封印的神力让奎托斯变成巨人，拥有了向战神挑战的实力。

在一场惊天地泣鬼神的战斗之后，奎托斯利用雅典娜的神剑将阿瑞斯一剑刺穿，完成了弑神的使命。

不过，这一切并没有结束，奎托斯依然没有摆脱噩梦，万念俱灰的他从奥林匹斯山上一跃而下，想通过死亡的方法得到解脱……但是奎托斯并没有死，他被雅典娜召回了奥林匹斯，并让他顶替被他杀死的阿瑞斯，成为新的战神，掌管世界数千年的战争。而这也可能是新的噩梦的开始……



神作的BUG 没有到过的场地中，宝箱会莫明其妙地被打开。如果宝箱里只是些魂也就罢了，是一些重要道具的话就欲哭无泪了，这一BUG无法破解或避免，好在出现率很低，。还有少量场地中主角会被卡住且无法操作，但可以按SELECT键再选第三项，退到最近的复活点开始游戏。

奎托斯的命运否决战 流程篇

第一章 CHAPTER 1

巨像第一战
1－1 Part 1

由于现在奎托斯还是战神的身分，而且他手中的雅典娜之刃能力全满，所以起初的战斗非常简单，主要是给玩家熟悉操作。来到外部凉台就与巨像发生第一次战斗。打击巨像手部，注意用右摇杆躲避，现在奎托斯装备了神力“波塞冬的愤怒”，嫌麻烦的玩家可以尽情利用L2释放神力。将巨像打晕后利用左侧高台上的巨弩成功进行QTE后便结束第一次战斗。

Mini Game 迷你小游戏

来到浴室，先游上来，打破木制屏风会遇到两位香艳女郎。通过这个迷你小游戏，玩家可以进一步熟悉游戏QTE的按键感觉，彻底体会《战神II》的风情吧。

巨像第二战
1－2 Part 2

从水中爬上来后，开启机关，看到提示后利用链刃摆渡，请注意：长按R1键不放可以将摆渡幅度变到最大。这里其实不必刻意收集红魂，因为本章结束时奎托斯的一切能力都将被打回最初形态。从高台跳下就是第二场巨像之战。打法与之前大同小异，合理发动神力“波塞冬的愤怒”可提高战斗效率，成功攻击巨像3次就可以让其进入昏厥状态。经过2次QTE按键便再次结束战斗。

Check Point 盖亚之壶

这里除了干掉反抗的士兵后，还可获得一个重要宝物——盖亚之壶。将房间内的老鹰石台推到地面机关上，前方的门开启了。然后按住R1＋X键蓄力后将石台踢到前方另一个机关上。奎托斯站在机关上，利用右摇杆翻滚通过后，房间右侧尽头的高台上就有盖亚之壶。将石台上的老鹰打破，借助石台跳跃到高台即可取得。



巨像第三战
1－3 Part 3

启动升降机被巨像打落到建筑外部后，经过一路简单战斗又遇到了巨像。插在地面上的“奥林匹斯之剑”和巨像的断手先不用理会，当把巨像打成昏迷状态后再去拔取“奥林匹斯之剑”。第一次去拔它将吸走奎托斯全部的红魂。因为第二次它将破坏奎托斯魔法能力，所以在巨像第二次昏迷之前尽情的用魔法攻击吧。没有了魔力的奎托斯可以利用地面上巨像断手给他再来一击。奎托斯以损失一半体力作为代价，终于拔出了“奥林匹斯之剑”。砍杀或者远距离利用L1＋△发射剑气直到杀入巨像体内吧。

巨像体内

这里的任务就是破坏巨像被赋予了生命的支架系统，共需要破坏4处支架，沿着旋梯一路向上即可一一遇到。除了第一个破坏点外，其他破坏点均需要先砍断上面包裹的铁链。破坏两个支点后，在第三个破坏点后方从网格爬上去可以获得游戏的第一个升级道具【女妖之眼01】。向上的路上会遇到一个机关，扳动它后放下钟摆，跳下后攻击钟摆使得它摆动起来，然后爬上来再次扳动机关，这时钟摆就起到了阻挡光线的作用。顺势爬过按绳索（X键快速移动），由巨像口部离开。接下来就是与宙斯的对决剧情。



第二章 CHAPTER 2

泰坦巢穴
2－1 Lair of The Titan

由地狱爬出来后，在广场上还有一个活着的小跟班，与他对话才能触发剧情。然后驾乘天马进行完空战后来到泰坦的巢穴。现在的任务就是要解救天马。不用急忙离开，泰坦巨掌后方沿断壁下去可得到【女妖之眼02】。上来后用链刃攻击泰坦的一根手指开路，经过一段岩壁战斗后下来穿越洞穴，尽头处破坏铁笼便由铁索滑下去。来到洞穴外居然已是白雪皑皑。



战斗完毕从峭壁爬上去便遇到了受苦受难的普罗米修斯。对话完毕用链刃击打他后使其掉下，然后顺着旁边的铁链滑落下去后再爬峭壁下去。

奥林匹斯的火种
2－2 Fire of Olympus

从峭壁下来道路尽头又可获得【女妖之眼03】，再从峭壁往上爬便进入一个新的洞穴。走进去不久就可以发现栅栏后有一宝箱，里面装着游戏中第一个【凤凰羽毛01】，取得方法是：在利用绳索滑下的中途按R1键回到栅栏前，栅栏就会打开。前方出现了美杜莎，利用右摇杆键滚动可躲避她的石化光线。打破闪光的石柱继续前进吧。

圣剑神罚——《战神II》剧情梗概

在希腊奥林匹斯山之巅的战神宫殿里，身着战神铠甲的奎托斯正端坐在战神宝座上，身边虽有绝色美女相伴，但在奎托斯脸上看不到一丝愉悦，一片阴霾笼罩着他的额头，在战神的杀气之外又多了一分不安的迷惑。

如今，已经从人变为神的奎托斯被天下好战者尤其是斯巴达族人奉为心中的神灵，但生性骁勇刚烈的奎托斯根本不屑于神界那无忧无虑悠闲自在的生活，在他的血脉里流动的是战士那喷薄的天性，如果不能在战场上浴血，那么再多的国色天香和美味佳肴对他来说也味同嚼蜡。

而更让奎托斯愤怒的是，纵然他已经成为了神，但是奥林匹斯众神却不愿帮他洗去过往的罪孽，他将一辈子背负着杀死妻儿的沉重枷锁。这种内心的痛楚令其苦不堪言，懊恼与悔恨逐渐转化成一种仇恨，一种对奥林匹斯众神的仇恨！

于是，奎托斯开始背着奥林匹斯众神，利用神的权势偷偷带领斯巴达人发起了战争。战火渐渐愈演愈烈，奎托斯决定亲自下到凡界，去带领他的勇士们用辉煌的战绩来证明自己，他希望以此来洗清身上的罪孽。



雅典娜是惟一能够理解奎托斯心中痛苦的神，当年正是她引领着奎托斯最终击败了前战神阿瑞斯，她明知奎托斯的所作所为，却一直在想办法替他遮掩。不过雅典娜也无法阻止一心向战的奎托斯，看着奎托

GOUKI 因为通宵《战神II》，结果第二天报名写黄金眼评论时，发现名额已满。如果上天再给我一个早起床的机会的话，我一定会给《战神II》打11分！三个10分已经不足以说明这款游戏带给我的震撼了！

提丰大狱

2－3 Typhon's Prison

要经过提丰前的石桥必须看准时机，当他停止吹风时便利用R3键迅速翻滚过去。击打闪烁的石头后再推倒它形成石桥，然后过去根据提示对提丰进行攻击便取得游戏的第一个魔法提丰之灾（Typhon's bane），利用该神力攻击提丰，这样便将它的双眼弄瞎。和一小撮敌人战斗完后千万不要离开，该场景处有一缺口可以进入一个圆形场地，在那里将不停出现的杂兵。用○键举起敌人，再用□键将敌人投入进火堆里，火势变大后，周围被冰封的宝箱就会解冻。这里可取得宝物**【凤凰羽毛02】**。然



后利用“提丰之灾”神力站到悬崖边缘一阵射击，可以打出悬挂点摆渡过去。返回洞口处，先不要前进，跳到右下方，这里有一个可以用弓箭射出的悬挂点，飞过去即可得到**【女妖之眼04】**。接下来就是沿路返回到普罗米修斯受难处。用提丰之灾向普罗米修斯射击吧，帮他摆脱折磨，随后奎托斯获得游戏的怒气系统“泰坦之怒”。干掉杂兵后，顺着台阶



上去后再用“提丰之灾”射击上方的木条后有绳子放下来。爬上来后，如下图所示这里分别可以获得宝物**【女妖之眼05】**和**【凤凰羽毛03】**，注意，跳向铁链时需要从其右侧对准，有一定危险性，但一定可以爬上去。最后利用横着的铁链爬过去后来到起初泰坦巢穴的铁门前，发动泰坦之怒后将其打破。



回归

2－4 The Return

再次进入泰坦巢穴，一路来到天马处，发动泰坦之怒后攻击提丰的五指，让五指同时抬起后天马被拯救出来。驾乘天马再次同敌人进行空战吧。

第三章 CHAPTER 3

拉克西丝神庙

3－1 The Temple of Lahkesis

奎托斯首先来到了负责守护生命之线的，命运三女神之一的拉克西丝的地盘上。

从神庙的悬崖爬上来后往左走可发现宝物**【凤凰羽毛04】**，再经过攀爬和战斗最后来到神庙的庭院内。在这里搜刮一番，罐子和悬挂的骷髅都可以打碎来获得红魂，扛起庭院内一具尸体后来到升降机再扳动机关下去。把尸体放到地面的机关上，奎托斯再扳动另外一个机关门开启后迅速利用翻滚动作通过。干掉地狱看门狗后踢开吊桥，在左侧有一个**【女妖之眼06】**。然后从右侧裂开的外缘过去便来到新的庭院内。打碎其中一个女神雕像得到一个石台，利用它才能跳到高台上离开这里。最后顺着缺口爬下去。



女妖之声

3－2 The Siren's Song

一路屠杀来到女妖的大厅，根据提示屠杀完三个女妖之后便震裂开一扇门。在大厅内有一条粗大的铁链，由旁边的铁板登上铁链，后由天花板爬过去打碎细铁链后下来，这里又有一个**【女妖之眼07】**。

时间的战马

3－3 The Steeds of Time

来到游戏最壮阔的场景之一“时间的战马”处，拉动扳机后顺势由绳索滑行过去。这时奎托斯就遇到了一个人——特修斯。



BOSS Fight 02 特修斯

特修斯是一个狂妄的白痴，整体战斗比较简单。起初就是用射击神力“提丰之灾”不停地对他射击或者用链刃打击，配合适当的躲避即可。当打击一定程度后他就会跳到房顶上，这时就专心用“提丰之灾”攻击吧。中途他会召唤牛头怪出来，等于就是为奎托斯补充体力和魔力，只要配合适当的躲避，不一会儿玩家将看到奎托斯精彩的“铁门夹脑瘫”特技表演。



战斗结束后获得开门的钥匙，从场地右侧爬下去还可以找到**【女妖之眼08】**。用钥匙开启门后左右两侧都搜刮一番后从高台上的绳索滑行过去。再用钥匙开门，进去后发生剧情并获得新神力“克罗诺斯之怒”。随后出去，到上面一层，在右侧尽头有一个**【凤凰羽毛05】**。

解开眼罩

3－4 Unlocking The Blinder

顺着拴马的皮带来到“黄”、“绿”、“红”、“蓝”四个扳手处，这个顺序完全对应四匹战马，转动它们就可以解开马匹的眼罩。这里有时间限制，先转动绿色的扳手，然后迅速爬到马头前的机关处按R1键解开眼罩。顺着马头的台阶下去可获得**【女妖之眼09】**。接下来转动红色扳手，以同样方式解开另外一马匹的眼罩。依此类推可将全部马匹的眼罩解开。剩下两匹马需要利用妖精身上悬挂点才能过去，有时需要通过跳跃或者等待才能获得悬挂提示。全部解开后来到扳机处开启主机关，按照指令抽打战马，天啊！居然动起来了，太壮观了。

斯离去的背影，雅典娜心里也清楚，奎托斯不会是温顺的小狗，他是一头威猛的雄狮，没有什么锁链能够禁锢住他。

此时的罗德港已经成为一片火海，斯巴达军队与守城的士兵正展开殊死的决斗，骁勇善战的斯巴达人



正在逐渐占领着上风。而在另一边，因魔法而失去战神体型的奎托斯正在和被魔法激活的罗德港巨像进行着难解难分的搏斗，而奎托斯在这场蚂蚁与大象之间的战斗中渐渐有些吃力，纵然他还有着战神的威力，但是体型之间巨大的差距令他很难给予巨像致命的一击。

就在战斗处于胶着状态时，天空中传来宙斯的声音，为了帮助奎托斯赢得战争，宙斯慷慨地将自己的奥林匹斯之剑交给了奎托斯，并告诉奎托斯，只要将战神之力灌输到剑身上，就能激发自己的潜能。奎托斯虽然对宙斯的慷慨心存疑惑，但是对于胜利的渴望令他失去了冷静的头脑，他毫不犹豫地将自己的神力灌输到奥林匹斯之剑上，而最终他也凭借这把剑的威力战胜了罗德港巨像。



然而，急于向世人证明自己的奎托斯丝毫没有意识到灾难已经降临，站在城头向奥林匹斯众神呐喊的他并没有留意到仍在倒塌的巨像，巨像那巨大的手掌硬生生从奎托斯头顶死死地拍了下去……

已经将自身的神力灌输到奥林匹斯之剑的奎托斯

D·S 在《战神2》抵达编辑部的当晚，周围的厮杀声此起彼伏，而心痒难熬的我却不得不在为特企奋笔疾书，这种感觉简直比听见有人用指甲划玻璃还难受……我说，各位经常梦想着来编辑部做小编的读者朋友们，你们做好这种心理准备了吗？



拉克西丝神庙第二部分

3－5 The Temple of Lahkesis Part2

走过长长的铁链，来到神庙第二部分。记录点过后经过一段乱石台阶来到神庙峭壁处。这里有两个分支路线，走向下的分支打破石壁就可以找到【凤凰羽毛06】。走向上的分支可以找到【女妖之眼10】。

踢门进入房间后，看见一座命运女神的雕像手捧绿光，比较诡异哦。不用理睬，直接跳到下层。在该场景最后方又可取得【女妖之眼11】和【凤凰羽毛07】。此时扳动机关是无用的，所谓被尸体卡住只是制作人留给玩家的一个陷阱。拖动水池中央的石台后露出一个入口，由此处进去可获得令时间变慢的道具“命运女神护身符”。游回来后，踩住水池旁的一个机关后升起高台，然后利用时间变慢效果前往右侧的第一根石柱打破墙壁后可以得到宝物【女妖之眼12】。回到上层，踩上地面的机关后女神雕像的双手放下，再次利用时间变慢效果来到雕像手掌上后即可出现剧情。跳下雕像后，左侧可得到【凤凰羽毛08】。

命运的中庭

3－6 Destiny's Atrium

打碎女神喋喋不休的头像后，来到神庙外部。道路右侧可以获得【女妖之眼13】。当奎托斯来到中庭的地面时就被巨大女神头像发出的光线封闭了出口。经过几场战斗后，会看见一个喷射火球的女神头像，现在根本不用理会，以后会再次回到这里再解决。由楼梯爬到上层。左右两侧都有一个手持盾牌的女神雕像。将左侧雕像直接搬到中间的凹槽就可以反射一条光线。右侧稍微麻烦点，需要将雕像搬到平台上，然后扳动机关后奎托斯也顺势跳上去，待高台升起后再利用腿部最大蓄力将雕像踢到另外一个凹槽，这样就可以完全反射两条光线从而破坏光线屏障。



第四章 CHAPTER 4

BOSS Fight 03 蛮人首领

进入“被遗忘的沼泽”地区，没走多久就碰到了老朋友——前作中被奎托斯杀死的蛮人首领。

先是要把这位老哥从马上打下来。如果能将克罗诺斯之怒升级，可以利用闪电效果将他的马麻痹较长时间，这样他就不容易乱跑了，或者将链刃升级进行一顿猛抽。下马后的蛮人首领开始释放僵尸军队，这完全就是给奎托斯送补给，用○键快速干掉僵尸可获得大量的魔力并且还有无敌时间，实在太爽了。这样一来随便用魔法或者发动怒气攻击，怎么着都够应付了。与蛮人首领战斗不难，主要是观赏性比较强。

欧律阿勒神庙

4－1 The Temple of Euryale

现在无法通过雕刻有蛇发女妖头像的大石门。首先走右侧的道路，在尸体处取得欧律阿勒的钥匙。随后从左侧道路开门进去，走不了多远处的右侧拐角处隐藏着一个【女妖之眼14】。面对双斧小妖与独眼巨人的组合，只要先靠近它们按下○键把小妖怪抓下来后单独痛扁，再对付独眼巨人即可。来到晃动的平台上后，拉开一石台就可以举门离开这里。进入洞穴后打击闪烁的石柱会出现摆渡亮点，再次来到户外，爬梯子到高台上从一条青藤上爬过，即可看到【女妖之眼15】。岩浆池对面的高台上出现3个炸弹兵，直接攻击它们下方的石柱子就可以将其打落下来再屠杀之。将中间石柱拆了后由石台跳上去。

来到地板正中间镶嵌机关的房间。踩在机关上后有特殊的角度提示，用弓箭神力射击便可出现白色亮点，上去后获得【女妖之眼16】。扳动房间内机关后，右侧的铁栅栏被放下，破坏其墙壁后发现一具尸体。将尸体扔进右侧的水沟中后他会自动漂到左侧。现在跳过铁栅栏来到左侧捡到尸体后将尸体放到这里的地面机关上。剩下就是奎托斯站在正中间的机关后利用滚动迅速通过面对的铁栅栏。



被遗忘的河

4－2 River of The Forgotten

扳动机关，让漂浮平台靠得够近才能跳过去。规则很简单，当敌人出现阻挠时最好用○键举起敌人，再用□键将敌人扔出去。上岸后将和守口子的石牛交战。战胜后利用链刃摧毁其身后的枯木前进。由青藤爬过来，举起一扇门后发现一座放射绿光的命运女神雕像。利用雕像发动时间变慢效果后就能通过这一区域。来到石化光线处和敌人一阵混战后击破尽头的木头栅栏通过即可，不过后来奎托斯将会返回这里取得重要道具。跳到石台后击破正中间女神雕像，将其背后的石板推下去。下去后此处就会有两个可以任意移动的石台。将两个石台都移动到摇摇欲坠的建筑上，推到尽头造成建筑彻底向前方倾斜的效果后画面就会出现闪烁提示。这时奎托斯可以利用蛮力将整个建筑推入岩浆池中。爬到墙壁上，中途打碎枯木就能顺利通过。前方地面上躺着一个奄奄一息的斯巴达士兵，与他对话完毕后，士兵变成为了一个道具。扛着士兵扔到前方的传送带上后破坏齿轮，将齿轮打碎后就可以进行BOSS战了。不过前方不远处还可获得【凤凰羽毛09】。



已与普通人类没有任何分别，如此沉重的一击将他身上的战神铠甲都拍得粉碎，奎托斯能够站起来已经是奇迹。他明白如果还想活下去，就必须把奥林匹斯之剑的神力取回来，然而眼看奥林匹斯之剑就在咫尺之遥，他却没有任何力气能走过去。

就在这时，天空中飞来一只奎托斯眼熟的战鹰，这只白色的飞禽落在奥林匹斯之剑面前，一道白光闪过，化为一个人形——宙斯！奎托斯这时才明白了一切，为什么他会失去战神的体型，为什么巨像会向他攻击，为什么宙斯会如此慷慨……原来这一切都是宙斯的诡计而已。

“奎托斯，你欺骗了我，你以为我会眼睁睁地看着你胡作非为却无动于衷吗？别忘了我才是奥林匹斯之王！想做神就得按我的规矩来，你必须无条件地服从于我！而你的所作所为，只能让我别无选择。”说罢，宙斯将奥林匹斯之剑向奎托斯刺去，已经毫无抵抗力的奎托斯只能眼睁睁地看着利剑慢慢穿过自己的身体。“原本可以不必如此的，我的儿，这条路是你自己选的，你的路到此为止了。”



“宙斯，你迟早会因此付出代价的，我说到做到……”奎托斯虽心有不甘，但已经是凡人的他也无法逃避死亡的追捕。冥王哈迪斯的爪牙迫不及待地把奎托斯拖向地狱，一代战神似乎就要走到尽头。

就在生与死的恍惚之间，奎托斯想起了他曾经骁勇过的战场，想起了他为何要将灵魂出卖给阿瑞斯，想起了被他误杀的妻子，想起了过去所发生的一切……他似乎听到了一个声音在呼唤：“起来战斗吧，斯巴达人，你还命不该绝，一切还没有结束！只有懦夫才会选择死亡，你不是懦夫，你是斯巴达的勇士！”

呼唤他的不是别人，是大地的母亲——盖亚巨神，原来盖亚一直关注着奎托斯，她要帮助奎托斯重

火云 它没有来时我忍住了没有去碰试玩版，它来了之后尽管编辑部喊杀声四起，但我又忍住了没有去一旁观战。（说实在的，忍得很辛苦）因为我要等到截稿之后彻彻底底地感受《战神 II》带给我的震撼。

BOSS Fight 04 三头地狱犬

与之前的地狱犬不同，毕竟是BOSS级角色，这头地狱犬攻击方式多样。除了它喷火球的招式不好防御外，其他招式都可以防御。地狱犬最



厉害的招式应该是它前爪的两下攻击，伤害比较大。所以对付它需要勤悬地利用右摇杆进行翻滚。然后保持远距离后利用链刃打出强力组合技巧。比如：□、□、△以及□、△、△(3级)意图就是将最强的最后一击落在这头贱狗身上。地狱犬有两个阶段，当受到一定攻击后第二阶段的它进攻更为疯狂。**（注意：战斗场景内有一个扳手，可使女神头像吐出火球，不过这个机关在这里的目的并非为了打BOSS用的。）**

其实这个吐火球的女神头像是给玩家练习新道具金羊毛弹反敌人攻击的训练器材。弹反成功后门被击破了。

Check Point 女妖之壶

现在奎托斯有了金羊毛，等于是如虎添翼。利用金羊毛的超级反射，现在奎托斯可以去的地方有两个，其一就是那个非常醒目的雕刻有蛇发女妖头像大石门。其二就是之前有着一排石化光线的传送带，那里蕴藏着众多宝贝哦。从破碎的石头门出来后原路返回，路上当初滚动的机械齿轮已经停止转动，这时将它击碎在里面可以得到**【女妖之眼17】**。为了到达传送带处，奎托斯必须绕一个大圈子，想从岩浆池水的屋顶跳过去是不可能的。老老实实的从雕刻有蛇妖头像大



石门左侧的道路前进吧。来到传送带后利用反射击破3道石化光线可以获得**【女妖之眼18】**、**【凤凰羽毛10】**以及珍贵物品**【女妖之壶】**。就此全部18颗女妖之眼收集完毕，Yeah！





干掉欧律阿勒

4－3 Euryale's Defeat

现在就朝着本章BOSS——蛇发女妖欧律阿勒进发吧。击破雕刻有蛇发女妖头像的大石门后，一路屠杀来到一对升降机。一个怯懦的斯巴达士兵拿走了对面升降机的扳手。解决的方法其实很简单，只要奎托斯推动升降机下去的时候不推到



底部，刚好容得自己出去就可以解决无扳手的问题。从升降机下来，这里蕴藏着2个宝物。升降机下方的小洞内有宝箱，原本是女妖之眼，但因为收集工作已经完成，所以这里变成了红魂。此处打破墙壁可获得**【凤凰羽毛11】**，随后直接跳到对面的升降机然后顺着往上跳就可以了。通过天花板爬过一排排滚动的齿轮后下来，又遇到一个小谜题。这里奎托斯必须在扳动机关后迅速的进入通道后连续地、最快速地开启两个机关方能通过。

BOSS Fight 05 欧律阿勒

蛇发女妖是本作设计最出色的BOSS之一。别看她肥胖如猪，可是她身轻如燕，动作相当敏捷，而且活动范围广。对付她除了多移动外，还要多利用金羊毛反射她的进攻。然后看准时机对她进行所有能用到的攻击。当她受到一定伤害后会爬上石柱，这时注意利用跳跃躲避她喷射向地面的石化波，当然她突然飞身扑下来攻击范围也很广。最后一套QTE就割下她的脑袋，奎托斯将获得新神力"欧律阿勒头颅"。



制造跳跃

4－4 Making The Jumps

干掉欧律阿勒场地内的全部敌人，一扇门被开启了。通过它奎托斯来到了一片水池区域。这里一共要升起底座为白、黄、红、青绿的4根可供摆渡的柱子。首先跳到对面的小台上，开启机关，水下的门打开了，这时启动时间变慢系统后迅速游水过去，再开启一个机关，这样这扇门将被永久开启了。来到黄色底座柱子所在水池，升起柱子同时，在下方扳动水底的机关有两扇门同时开启，这时迅速游过去后来到红色底座柱子的水池。同样升起石柱，然后利用水底冲刺击破一道石栅栏门后，奎托斯来到了青绿水池区域，旁边小石台上的机关开启的是奎托斯需要进入的通道大门。跳到石柱对面的房间内，来到右侧会发现一根断了的石柱，这是本场景最后一根石柱。在这里奎托斯要和新敌人角斗士战斗几场。



关键时刻到了，当升起断裂的石柱到顶端后需要立刻启动时间变慢，奎托斯利用翻滚快速爬楼梯上去后，时间变慢效果差不多刚刚结束，上方又会有一座女神雕像让奎托斯发动第二次时间变慢效果。这时就开始按R1键进行连锁摆渡跳跃。跳跃成功的要点其一就是要行动一定要迅速，石柱一旦落下半截就宣告这次跳跃失败了。其二就是要习惯用二段跳争取时



新振奋起来，重新回到战场上，去击败宙斯！盖亚告诉奎托斯，想要改变自己的命运，惟一的办法就是找到命运女神三姐妹所在的命运神庙，接受她们的挑战，让她们带领奎托斯回到过去，去改变自己的命运。因为现在的奎托斯即使复活过来，他也已经不是战神，已经没有了神的威力，只有回到过去，夺回自己的神力，才能再次与宙斯展开殊死搏杀。

奎托斯疑惑着，他质问盖亚为什么要帮助他，盖亚告诉了奎托斯一个上古的故事：在大地上孤独生活了多年的盖亚因为不甘寂寞，生出了天神尤拉诺斯并娶之为夫，还立他为众神之王。然而时间一长，权威日重的尤拉诺斯逐渐粗暴乖张刚愎自用，他的所作所为终于引起了盖亚的不满，盖亚以继承王位的条件说服了自己的小儿子克洛诺斯去刺杀尤拉诺斯。行刺非常成功，克洛诺斯一刀将自己父亲的头割下，就在这一霎那，尤拉诺斯忽然怒睁双眼对克洛诺斯下了诅咒，诅咒他会遭遇与自己相同的命运。为了避免这个诅咒的生效，克洛诺斯娶了自己的姐姐瑞亚之后，将与其所生的孩子全部在出生的时候就一口吞下，瑞亚因此伤心无比，在其第六子宙斯出生的时候，决心要保住这个孩子，她将婴儿宙斯送往克洛诺斯的姐姐宁芙女神那里抚养，然后用襁褓裹石哄骗克洛诺斯吞下。长大成年后的宙斯知道了自己身世以后决定要推翻父亲的暴政，他首先设计用药酒迫使克洛诺斯吐出



雨滴 如果说奎托斯在《战神》中已经把神域和人间搅了个天翻地覆，那么他在《战神 II》中的所作所为，则让所有接触过本作的人对于古希腊神话认识的彻底混乱，看来下期要做个神话常识的普及专题了。



间，确保游戏画面出现R1按键提示。所以玩家可能要稍微练习一下。跳跃成功后扳动走道尽头的开关，奎托斯将来到向上移动的"杀狗足球场"进行一次特别训练。经过3次压力训练后，等到小门有足够的空间迅速翻滚过去即可。走过木头架子，尽头有一根不起眼的绳索，不要以为它是普通场景，由该绳索上去后可以获得【凤凰羽毛12】。



第五章 CHAPTER 5

阿特罗波斯的殿堂 5－1 The Hall of Atropos

干掉挡路的石牛后，奎托斯经过洞穴的一段路途后由楼梯又回到了3－6命运的中庭。



Check Piont 盖亚的宝箱

还记得与蛮人首领遭遇之前，游戏刻意给了个镜头，细心的玩家一定会看到远处有两个宝箱吧。只是当时因为触发剧情根本无法前往那里去取得。如今奎托斯再次来到命运的中庭，况且宝箱离得很近，赶紧去拿"奖金"吧。



得到宝箱返回，这时就可以用金羊毛的反射破坏吐火球的头像了。经过一番战斗，奎托斯来到了另外一座两眼发光的命运女神头像场地，原来这里是命运三女神之一，命运之线切割者阿特罗波斯的地盘。记录点左侧有个门，先从这里进去吧。进入殿堂内，这里会出现一个召唤者，将他和他召唤出来的怪物们干掉后需要进行一个解谜。为了形成一个台阶到达高处的入口，所以奎托斯必须先用大殿内的升降机把一座雕像升到最顶端，然后再以最快速度将事先放好在底下的另外一座雕像推到升降机下方，这样正好卡住升降机形成台阶。上去后爬过长长的楼梯，奎托斯来到了殿堂外部。前方是断裂的桥梁，但右侧有楼梯可以下去。来到房间内结束战斗后，有一款石台可以推下去。现在奎托斯又来到了中庭。将石台推到半截楼梯的下方，通过石台再跳到楼梯上，奎托斯便可以来到上层。现在要完成的任务就是再次解除女神头像的光线封锁。仔细搜索上层左侧的区域，会发现一座女神雕像，下方的石座可以打碎。不过提示缺少盾牌。将女神雕像踢到下面先放着，今后有用。来到右侧则可以找到【凤凰羽毛13】。该层有一个门，举起它后奎托斯可以再次进入到殿堂内。

造物的边缘 5－2 The Edge of Creation

来到阿特罗波斯的殿堂的外部后，经过链刃的摆渡，来到一次树根盘踞的节点上。站在该节点机关上后树根开始伸展出来。只要不站在节点机关上，仅够奎托斯单程前进一次的机会。看到前方孤立的高台，这个相当于是一个中转平台，下方有个宝箱，那里可以取得【凤凰羽毛14】。当拿到宝物后，奎托斯必须以最快速度(右摇杆进行连续翻滚)返回到最初的平台上。然后利用身边的女神雕像发动时间变慢系统，从中转平台到达下一个平台。依此类推，最后玩家就是利用时间变慢系统从伸展的树根再次回到殿堂建筑内部。

BOSS Fight 06 帕尔修斯

进入殿堂后开启一扇大门，就要和宙斯众多儿子之一的帕尔修斯战斗。这位希腊传说中杀死美杜莎的英雄，在游戏中看起来更像是一个有严重心理疾病的人。帕尔修斯共有3个形态，第一形态时他虽然具备隐身能力，但由于有攻击力较弱，而且通过水花和折射的阴影基本可以判断他的方位，所以只要利用大范围的攻击招式就可以了。第二形态的帕尔修斯更加好对付了，还是依靠强力攻击就可



以了，偶尔利用一下反弹攻击效果也不错。第三形态的他就只剩下当年的美杜莎盾牌了。一阵海扁之后，奎托斯获得了他的盾牌。



由铁链来到下层，把刚刚获得的盾牌安放到女神雕像上后推动神像到场景中央的升降平台凹陷处。将平台升到最高后盾牌就可以阻挡一束光线，这时奎托斯需要以最快速度爬到上层利用自己手中的金羊毛阻挡另外一束光线。成功后屏障便能解除。现在奎托斯可以继续朝着最终目的地命运三女神的圣殿进发。

穿越凹地 5－3 The Crossing of the Lowlands

从山间小路一路走来，奎托斯会发现一个压力平台后方有众多宝物，可惜现在无法过去。先继续往前走，来到一处断桥处由旁边的墙壁攀爬上去后开动机关，下方平台的铁栅栏门打开了。再来到底部可以获得新武器命运之枪(SPEAR OF DESTINY)。打倒敌人后发现该平台上有一座命运女神雕像。



了被他吞入肚中的哈迪斯、波塞冬等宙斯的兄弟姐妹，然后联合他们将克洛诺斯赶出了王宫。被废黜的克洛诺斯以及其他的泰坦族人不甘心失败，以阿特拉斯为首的泰坦一族向宙斯发起了进攻，然而对此早有准备的宙斯借助雷霆与闪电的力量击败了泰坦一族的进攻，从此再也没有发生过武力夺取宙斯王位的事情。然而，宙斯也不可能永远做王，因为已有预言说，宙斯也将被他的一个更强大的儿子推翻，而这一天终会来到……

从地狱归来的奎托斯命令自己的副官回到斯巴达保卫城池，自己骑乘着盖亚赐予的天马，去往罗德岛寻找命运女神的踪迹。在半路上，飞马不幸被巨人提丰按在手下，为了救出自己的坐骑，奎托斯从普罗米修斯那里获得了火焰的神力，并借此神力令提丰放走了飞马。

来到罗德岛之后，奎托斯决定让那四匹火马把命运女神居住的神庙拉过来。然而马车车厢的钥匙却由崇拜宙斯之力而服务于命运女神的特修斯所掌管，眼见已经不再是战神的奎托斯，特修斯一脸的轻蔑与嘲笑，认为他向宙斯挑战无异于飞蛾扑火，而奎托斯又怎可能容人讥笑，一场不可避免的战斗在两者之间展开，老迈的特修斯岂是年轻力壮的奎托斯的对手，最终奎托斯成功击败了特修斯，拿到了马车车厢的钥匙。

在这里，奎托斯获得了克洛诺斯赐予的神力，成功驾驭了四匹火马，将神庙拉了过来。刚刚踏上神庙的奎托斯遇到了命运女神拉克西丝的雕像，而拉克西丝对于奎托斯的到来毫不在意："堕落的神啊，你的



命运已经不可改变，死亡将是你旅途的终点！"奎托斯怎么会是服从于命令的人，伴随着一句"死亡才是我旅途的起点"，他砍掉了雕像的头，完成了拉克西丝的挑战，踏入了罗德岛的森林之中。

在这里，奎托斯遇到了一位老朋友——野蛮人首

邪魔天使 四处飞溅的鲜血与残忍的攻击方式让人直起鸡皮疙瘩，看着敌人在手中痛苦地嚎叫然后化为一团黑雾真的很爽，快感十足。而看到迷你游戏中的那两位女性，我的第一反应居然是"泡在水里这么久就不怕皮肤起皱么？"另外，奎托斯叔叔的肌肉线条好健美。

Check Point 奥林匹斯之壶

将这个雕像移动到先前有两个宝箱的位置，来到图片显示的位置发动时间变慢效果后迅速来到最初的压力平台就可以通过了。在此处的房间内，奎托斯可获得珍贵宝物奥林匹斯之壶以及【凤凰羽毛15】。



然后再将雕像原路推回到刚才的平台上，利用平台上的轮盘将雕像旋转180度，使其能够面部朝外。这样当奎托斯来到前后晃动的断桥上时，当断桥保持平衡后再次启动时间变慢系统就能安全地跳到对面的断桥上。经过一阵跨世纪的大跳跃，再通过一个长长的山洞，奎托斯终于可以远远地遥望屹立在他面前的命运三女神神殿。当奎托斯走到断桥尽头时便发生剧情。同猥琐的伊卡洛斯一阵拳脚后，奎托斯夺走了伊卡洛斯的翅膀，但自己也跌到了擎天巨神阿特拉斯的身体上。

一路攀爬又回到了可以看见记录点的血池场景。击打天花板上的两根锋利的石柱后可以导致地面器官产生上升气流。由此处可帮助奎托斯飞向阿特拉斯躯体外部。

跳过几个被铁链悬挂的平台后，需要奎托斯启动扳机将一个大平台上升到一定高度才能跳过去。这里最好将全部敌人干掉后再启动扳机，不然干扰会很大。通过铁链滑翔过去后，奎托斯来到了阿特拉斯巨大的右手上。又是一路攀爬后会来到有两块黑色石头的地方。利用这里的一个斜坡可以将两块石头叠起来，这样就能将一块石头运送上高台给奎托斯提供跳跃的道具。最后就是躲避落石的攀爬游戏。其实这里并不难，石头的下落很有规律，左一块来右一块，奎托斯只要掌握好提前量进行躲避就比较轻松了。注意，进行左右换边跳跃时按键只需要准确就可以了，不用重复高频率的快速按键。发生剧情后，奎托斯获得了新神力“阿特拉斯地震”。



第六章 CHAPTER 6

阿特拉斯 Atlas



来到这里主要就是考验奎托斯的跳跃技巧。值得注意的是利用伊卡洛斯之翼长距离滑行是按X跳跃起来后再长按X键直到降落。跳过一连串空中悬挂的铁链平台后来到阿特拉斯体内。不久可以看得有一块骨节，将其拉出来当做平台可以跳到左侧的隐藏高处获得【凤凰羽毛16】。然后还是利用这块骨节，奎托斯用拖动的方式让自己身体先进入洞口，这样可把骨节一半托进去作为平台再次利用。在与石牛的战斗中当地面被岩浆淹没时需要跳到对面墙壁上进行躲避。打倒石牛后利用残留的一块石头当做高台，推到边缘后踩着石头跳过去。这时画面左侧的小平台上可以获得【凤凰羽毛17】。

打击靠近记录点旁的触手后会流出一块浮石，踩到浮石上后再破坏一个触手后顺流而下跳到到对面的虫洞区域。虫洞区域会不断飞出虫子，所以需要将全部巢穴破坏后才好安心赶路。

Check Piont 普罗米修斯之壶

由虫洞出来爬上天花板，请不要走的太匆忙，打破第一个石柱，由出现的洞口上去可以得到游戏中重要的宝物普罗米修斯之壶。



第七章 CHAPTER 7

命运女神宫殿 7-1 The Palace of The Fates

到了，终于来到了命运三女神所在的宫殿，这里全世界玩家将看到PS2上最令人惊叹的画面。扳动宫殿广场台阶下方的机关敌人便出现了，完成激烈的战斗后单方向旋转把手直到出现门。进去后再开启中间的机关，整个地面布满了尖刀。虽然看起来很恐怖，其实这里只需要当巨大石块露出来的时候将其整个拖出来，机关便会被卡住而停止转动。这个场景内可以从尸体身上捡到一个重要道具扳手。然后进入主通道后后朝左侧前进。来到宫殿外部，这里的机关比较多，其实它们暂时都不会用上。从楼梯爬上去使用扳手可将左下方一排火焰熄灭一段时间，这时候用时间变慢效果赶紧飞过去，在火焰喷射器旁边的小空间内可获得【凤凰羽毛18】。到此全部18根凤凰羽毛全部收集完毕。



东侧大礼堂 7-2 The East Auditorium

来到东大礼堂走廊的尽头后扳动开关，高耸的铁栅栏门被放下，这时奎托斯需要利用连续两个翻滚接2段跳直接跳到气流上，升腾到高处从铁栅栏门最后的空

领，当年正是与他的交战，奎托斯在万般无奈之下将自己的灵魂出卖给了阿瑞斯，并因此击败了他。然而今天的野蛮人首领居然将自己的灵魂出卖给了哈迪斯，俩人又一次展开了命中注定的决斗，最终奎托斯又一次拿下了野蛮人首领的首级。



在挑战第二个命运女神阿特罗波斯的时候，奎托斯遇到了与他一样在这里接受命运女神挑战的帕尔修斯，把奎托斯视为命运女神给予他又一个挑战的帕尔修斯向奎托斯发起了挑战，他以为自己杀死奎托斯就能获得命运女神的青睐，但他却忘了奎托斯是曾经的战神，而纵然自己曾经砍下过美杜莎的头颅，他也依然不是奎托斯的对手。

奎托斯只剩下最后一名命运女神克洛索的挑战了，面对巨大的不可逾越的鸿沟，奎托斯一筹莫展。但天无绝人之路，同样接受拉克西丝挑战的伊卡洛斯也来到了这里，与奎托斯不同的是，伊卡洛斯拥有一双巨大的翅膀，他固执地认为这种挑战只有他才能通过。在奎托斯与伊卡洛斯的争斗中，两人双双跌下了断桥，奎托斯折下了伊卡洛斯的翅膀，夺取了飞行的



能力。与此同时，奎托斯在这里遇到了擎天巨神阿特拉斯，从阿特拉斯那里，奎托斯了解了那场宙斯与泰坦一族之间的伟大战争，了解到阿特拉斯是怎样被宙斯贬为用双肩来支撑苍天的擎天者的，奎托斯表示他此行的目的就是为了夺回奥林匹斯之剑，并把它刺入

泰坦 十分钦佩制作人对于游戏节奏的把握和对动作要素的加强设计，加之强调操作而又不失爽快感的BOSS战、令人赞叹的巧妙谜题……对于PS2时代来说，这恐怕是ACT领域的最后一块里程碑。





隙穿过去。这时房间内的木头架子上挂着一块破石头，把架子打碎后石头落地。推动石头直到走廊尽头的房间，那里有位群众翻译正在祈祷。用石头压住地面的机关，抱起翻译出门。一路上会出现许多敌人，奎托斯要保证翻译的生命安全直到战斗结束，逼迫翻译读出解放火凤凰的咒文后命运三女神之一的拉克西丝出现。剧情后奎托斯获得公羊钥匙，带着钥匙返回到宫殿外部去开门。

开门后立刻会遇到一个机关，这里必须在限定时间内干掉所有敌人，建议使用神力“阿特拉斯地震”，效率比较高。

众神的花园

7－3 The Garden of The Gods

来到“众神的花园”奎托斯参观一番后击破墙壁离开。这里并不是利用飞行，而是贴着墙壁边缘缓慢移动过去。接下来需要奎托斯将出现的女妖打成昏厥状态，然后扳动机关点火后将女妖烧死以祭奠命运女神。这里共需要成功烧死3个女妖才能开启悬挂计量表的石门。

通过血水池后来到一间被冰封的房间。由于房间被冰封了，所以需要用热能来化解。从一处墙壁爬到天花板上后逐个破坏上面的冰柱，太阳光线就会照射进来，提示画面说明了重要光线的位置。跳到火凤凰雕像处扳动后面的机关可以让火凤凰喷射出火焰熔化正面门上的冰。这时露出一架反射镜，将反射镜移动到图片所在的位置，然后扳动上层的三个扳机调整图案，使得反射镜射出的光线对应一个反射镜。这样太阳光线便熔化了冰封的火凤凰雕像。接下来就是转动火凤凰雕像熔化房间内所有被冰封的门，搜刮完所有物品后举起门离开此处。进入新的房间，发现已经被虫的巢穴占领，捣毁全部巢穴扳动机关后出现悬挂亮点，用链刃挂住离开。上来后犹如来到一个竞技场中，恶战结束后爬梯子上去。



西侧大礼堂

7－4 The West Auditorium

来到西侧大礼堂外部，奎托斯同样需要找翻译读出解放火凤凰的咒文。可是这翻译居然要自尽。拉起开关打开大门，然后将雕像推到门下方，虽然这次可怜的翻译是跳下去了，但是可以通过外面波动的大门使得时光倒流，落下的大门被雕像卡住后玩家发动时间变慢效果后迅速跑到跳楼的翻译身边可以将他抱住。

Check Point 盖亚的宝箱

当大门被卡住后，奎托斯第一次可以选择依然不救翻译，而是快速跑回命运女神像最初的位置（有时空波纹的地方），这时就可以看到一个隐藏的盖亚宝箱，打开后体力槽增长一级。



抓住跳楼的翻译后逼迫其读书，剧情后去门那里取得战士头颅钥匙并开启大门。这里需要借助机关开启上升的气流飞到天花板上。方法是拉动下方的扳手后飞到上方高台拉动另外一个扳手，然后再回到下面再次拉动扳手使得两股气流汇合，这样就有足够的气流推动奎托斯到天花板上。由天花板下来，乘升降机下去后终于来到了最初的宫殿外部。将战士头颅钥匙插入3狗头大门就可以进去了。

进入地下

7－5 Entrance to The Underground

现在奎托斯要手拉升降机链条向下行进，不过这里上有机关，下有骷髅阻挠，所以奎托斯要用强力攻击迅速完成动作。下来后攀爬的绳索又被敌兵占据，现在只有将它们全部屠杀掉了。战斗完毕后飞下来由墙壁爬过去即可。

Check Point 盖亚的宝箱

下到平台，面对旋转荆棘的圆柱奎托斯举起手中弓箭进行射击就能破坏它下半部分。这里有本游戏最后一个盖亚的宝箱，打开后魔力槽增长一级。取得盖亚宝箱上来，需要持续滑行通过，这里有持续上升的气流，不用担心会掉下去，主要是控制好方向。



凤凰间

7－6 The Phonenix Chamber



一进入凤凰间，就可以看见一个大罐子，到这里的目的就是把大罐子运送到岩浆中释放里面的火凤凰。向左侧前进，拉动机关后先取得士兵身上北提丰的蓝钻石（Hail of Boreas），打破左侧一排石条发现女神雕像。发动时间变慢效果后扳动士兵旁边的机关，后面的门开启了，然后再发动时间变慢赶紧跑过

宙斯的心脏。最终奎托斯取得了阿特拉斯的信任，他不但将自己的神力赐予奎托斯，还将他送回了地面。

拥有翅膀的奎托斯顺利地来到了鸿沟的对岸，还差一步，他就要来到命运神殿了，奎托斯预感到自己的命运即将被改变，心中不禁有些欣喜。与其他命运女神不同的是，拉克西丝两次在奎托斯的挑战中给予指引，海平面尽头那高耸入天的凤凰雕像即将展开翅膀，而正如拉克西丝所说：“凤凰的涅磐预示着生命的重生，你必须让凤凰重生，凤凰就会带你到命运神殿去。”

奎托斯顺利地完成所有的挑战，就在他跑向刚刚浴火重生的凤凰时，在一处黑暗中，他遇到了一个顽强的阻拦，奎托斯费了不小的力气才把刀插入他的胸口，然而这时，奎托斯发现这人竟然是他的副官！原来当宙斯杀死了奎托斯之后，他带领自己的军队来到了斯巴达城，毁掉了整个城市，侥幸逃脱的副官为了挽救人民的命运，接受了命运女神的挑战，可是……

“宙斯！你这个懦夫！你有种冲我来啊！”奎托斯在这一刻忽然感到万念俱灰，征战多年，他几乎失去了一切，他的妻子被自己误杀，他的军队被宙斯消灭，他的斯巴达城也被宙斯摧毁，章鱼的触手越缠越紧，意识也逐渐失去……

恍惚之间，奎托斯似乎来到了已化为废墟的斯巴达城外，看着断壁残垣的斯巴达城，被自己杀死的妻子竟然向自己走来，原来这是盖亚的化身，盖亚告诉奎托斯，已经走到了这一步，胜利就在眼前，但那必须拼尽全力才能获得，不要以为宙斯会饶过他，他活着的时候宙斯会想方设法置他于死地，就算死了，宙斯的哥哥哈迪斯也不会在地狱让他过得安生，只有杀死宙斯才能结束一切，何况还有一场伟大战争等待着他去领导。

醒悟过来的奎托斯又一次确定了自己的目标，他



LIKY 看同事们奋战《战神Ⅱ》，竟然一下子被这款游戏吸住了，不知不觉看到了爆机。这游戏给人的感觉实在太震撼了，当然我也不否认其中有很多血腥元素，但就是这种用到极处的张狂给人极大的视觉冲击，一个字——酷！现在对PSP版《战神》的期待度激增。

去。来到一间拥有火凤凰造型的房间，一阵阵火焰阻挡了奎托斯的去路。好在入口处有一座雕像，奎托斯可以把雕像作为掩体推动它前进。排除一切干扰，把雕像推到中间的扳手处，拉下扳手后阻挡雕像的突出地板被放下，这下就能将雕像推到左侧地面的机关上开启前方的铁门了，奎托斯必须抓紧时间站在右侧的机关上利用出现的摆渡亮点通过此门。开门后将大罐子推下去直到中间的凹槽处，再去扳动前方岩浆处的机关，大罐子将被吊起来，火凤凰终于被释放出来。

释放火凤凰
7－7 Releasing the Phoenix

顺着气流飞到悬梯第二层，走到尽头拉动扳手上去，调查正后方浮雕可以使用北提丰的蓝钻石。进门后爬左侧铁链去二层凉台，吹动号角，巨大的气流帮助凤凰摆脱了束缚。根据镜头提示，跳跃两个巨大的底座来到左侧的二层房间。进去后拉动房间内的扳手，会升起一个平台，由墙壁登上天花板后破坏两处铁链，这时会出现一个可移动的平台。现在下来再次扳动机关放下平台，将可移动的平台放在高台边缘，当再次扳动机关时上升的平台将被卡住。奎托斯跳上平台后拉动移动平台后底下的平台又可以继续上升。打碎前方门上的铁链就可以通过这个区域了。开动外面的扳手，宫殿外部两座雕像的底座被升了起来。经过和斯巴达副官的战斗后就要开始BOSS战了。

BOSS Fight 07 斯库拉

打击斯库拉右侧的触手后底下会露出一个机关，抱起斯巴达副官的尸体放到机关上，场地中将喷射出上升的气流。利用气流奎托斯可以对BOSS头部进行攻击，打击一段时间后，BOSS触手将会插向地面一段时间，这时奎托斯可以爬上去用链刃打击触手的关节部位，最终可砍断触手。用相同的方法最终也能将BOSS另外一只触手砍掉。最后对BOSS一阵海扁后等它



渐渐滑下平台时扳动中间的机关终结它的性命。

第八章 CHAPTER 8

命运神殿
8－1 The Temple of the Fates

来到神殿第一件事就是打破女神头像光线照射在钟摆上的反射点，这时画面恢复了正常。女神头像两侧分别是雕刻有宙斯与克洛诺斯头像的两口大钟。先来到克洛诺斯头像的大钟前让它响起来，然后利用发动时间变慢效果，跳到钟摆处操纵钟摆敲击宙斯头像大钟，成功后由于两口大钟的共振造成女神头像破裂。来到钟摆下方扳动机关使得下面的横条与缺口方向吻合，然后在水下开启扳手，横条与缺口顺利重合在一起，这时就能旋转钟摆的方向面对破裂的女神头像，这么一敲道路就出现了。



BOSS fight 08 决战两女神



来到拉克西丝的王座，听了一通废话后开始屠杀。拉克西丝的普通攻击全部都可以用金羊毛弹反进行反击，反弹虽然威力不大，但可以由此补充大量魂。配合神力与链刃攻击是对她造成伤害的主要途径。当她向地面放电时利用周围的摆渡亮点就能轻松回避。几个回合后出现QTE提示，这里往往需要奎托斯利用链刃摆渡＋滑行到达拉克西丝身边，把握这个时机比较重要。

对付阿特罗波斯时周围会出现众多敌兵，这些都是补充魂魄的道具。阿特洛波的攻击很简单，为了改变历史，她现在攻击的主要目标是那把大剑，奎托斯需要在她彻底弄断大剑前击败阿特罗波斯。如果大剑被阿特罗波斯弄断，玩家将看到奎托斯被阿瑞斯杀死的特殊画面。





现在两个女人联手对付奎托斯，当对拉克西丝打击一定程度后她身体周围会出现绿光，这时奎托斯发动时间变慢效果后就去专心去对付阿特罗波斯，直到打得她出现在镜子中挣扎的特殊画面时，顺势将镜子打破。如此循环直到最后将两姐妹彻底封闭在正中间的镜子中，整个战斗结束。

纺织间
8－2 The Loom Chamber

现在奎托斯就去找最后一个命运女神——克洛索。由柱子向上爬过天花板，打破右侧的门后需要经过好几场恶战，这里又给玩家充分发挥的机会，什么招狠就用什么吧。来到女神雕像把守的大门，先打击雕像的右手，等她手部抬起后按

杀死了章鱼，骑着凤凰来到了命运神殿。在命运神殿的深处，奎托斯找到了三面明镜，这时，曾经给予他指引的拉克西丝又一次来到了他的面前：“没有人能改变自己的命运，世间所有的命运都掌握在我们姐妹手中，是我安排了宙斯与泰坦的战争，也是我让你走到这么远，杀死宙斯并不属于你的命运，不要再对盖亚言听计从了，如果你胆敢背叛我们，迎接你的只有死路一条！”

阿特罗波斯把奎托斯带回到了很久以前的雅典城，那一天奎托斯正在与阿瑞斯决战，却被阿瑞斯吸入了时空的漩涡，回到了他杀死妻子的那一天，让他重复体验这种痛苦。而阿特罗波斯却要毁掉那把奎托斯用来杀死阿瑞斯的巨剑，如果没有这把巨剑，奎托斯在后来就无法战胜阿瑞斯，而自己的命运就会被提前毁掉。

拥有执着信念的奎托斯从不屈服于自己的命运，而与命运抗争仿佛就是他的宿命，面对阿特罗波斯与拉克西丝的联合阻挠，愈战愈勇的奎托斯终于击败了命运女神，将她们封印在自己的时空隧道之中。而奎



托斯最终得偿所愿地找到了属于自己的生命纺线，回到了宙斯杀死他的那一天。

奎托斯将正在把奥林匹斯之剑插入那个自己的宙斯一把推开，令宙斯大吃一惊，以为命运女神帮助了奎托斯。奎托斯拿回了奥林匹斯之剑，告诉宙斯，决战的时刻到来了。宙斯拉着奎托斯来到了天地交界之地，这对父子命运中的决战就在这里展开。

但宙斯毕竟是宙斯，他的实力才是真正的神，奎托斯在战斗中渐渐落于下风，明知自己硬拼不过宙斯，奎托斯心生一计。他假装不敌宙斯的神力，愿意投降于宙斯，而对自己的实力毫不怀疑的宙斯中了奎托斯的招，就在即将被奎托斯用奥林匹斯之剑刺死之时，雅典娜突然出现，替自己的父亲挡下了这一剑。

“我不是想对抗你……奎托斯，我只是想保护奥

纱迦　铜锣湾只能有一个浩南哥，世界上只能有一个“GOW”，那就是《战神》！请把《战神》出到第十二代吧！另外，游戏的最后，当奎托斯误刺雅典娜时，我总觉得似乎该发生点什么。结果不一会儿就进STAFF了，我这才想起来，雅典娜手下的五小强哪里去了？

键打开大门横条的固定铁钩，然后再打击她的左手，后开启大门来到克洛索的纺织间。

在第一层，来到左侧，攻击其小手可以打麻痹一段时间，后扳动机关再跳到高台上，由天花板爬到右侧去把绑在门上的尸体打掉后由此处爬上第二层。



第二层机关众多。首先扳动地面被尖刺半包围的机关后地面出现一个夹口，将附近小手打麻痹后再用该机关将其夹住。往右走又遇到一只贱手，将其打麻痹后快速从旁边的绳子爬到高处的平台开动机关后落下一个铡刀将手固定住。（注意：爬绳子时不需要爬太高就能跳到平台上以争取时间）将第三只手打麻痹后拖动边缘的纺织装置一直来到另外一个小铡刀下方，这时该机械组合出一个完整的铡刀，画面还会给出特写提示。将该装置推到第三只小手下方，把手打麻痹后会自动将其固定住。将刚刚落下的铡刀绳子提到平台上开机关就来到第三层。

BOSS Fight 09 克洛索

来到这里左右两侧各有一个可以扳动的机关，这主要是运尸体上来，被克洛索打碎后变成大量的绿魂补血用的。而还有两座女神雕像就是方便奎托斯发动时间变慢效果。其实BOSS克洛索就是提供给玩家蹂躏的特殊战斗。关键是来到右侧的机关，扳动后发现被尸体卡住了，从墙壁上爬过去打碎尸体。（注意：注意这里操作有点问题，需要用△＋方向）这样机关可以被移动了，移动机关到如图所显的位置，再来到BOSS正面对的地方扳动机关就能将底部的大铡刀升上来。面对这个大铡刀根据画面提示就能上演杀猪表演。



第九章 CHAPTER 9

BOSS Fight 10 决战宙斯

来到凉台，扳动机关就开启了克洛索纺造生命之线的线轴。右侧顺时针第五条纺线就是控制奎托斯命运的生命线，移动它后前方的大镜子会出现过去许多片断，一旦移动到与宙斯的第一次对决画面，奎托斯就必须快速来到镜子前并跳进去，这样就回到了过去。



巨大的宙斯会放出众多女妖，利用QTE干掉女妖会产生声波，这些声波会对宙斯造成伤害。所以奎托斯现在仅需要对付女妖就可以了。建议离宙斯远点，利用△＋L1键发生剑气对付女妖又快又准。

第二战中对付宙斯最好的方法就是利用雷电神力"克洛诺斯之怒"，所以最好将该神力升级，因为"克洛诺斯之怒"具有强力的麻痹效果，对付现在快速移动的宙斯有神奇的效果。当麻痹宙斯后利用手中的剑可以打出一套连续砍杀。合理利用金羊毛进行弹反主要是为了补充魔力和小部分体力。本战中当剑被宙斯夺走后可以使用其他强力神力进行攻击，但基本思路与之前完全相同。分别出现用左右石柱子猛砸宙斯的情节后不过多久宙斯又会变成巨人形态。



奎托斯假装投降愿意任命，接下来就是QTE表演，请玩家观赏。《奎托斯的命运决战流程篇》到此结束。











林匹斯……宙斯就是奥林匹斯……他的恐惧来自他的父亲克洛诺斯，来自他与泰坦一族的伟大战争……就好像他杀死了他的父亲一样，他害怕你有一天也会做同样的事情，儿子是不能弑父的……奥林匹斯的众神不会承认你，他们会保护宙斯，保护奥林匹斯……"



说罢，雅典娜也化为天界的凡尘。

"不！我没有父亲！如果众神都不承认我！那么众神都应该死！我再也不想听命于任何神了！神的时代该结束了！"此时的奎托斯已经有了控制时间的能力，他回到了宙斯与泰坦一族决战的那一天，他找到了盖亚，并把盖亚和所有的泰坦巨人传送回了他自己的时代。

奥林匹斯山上，宙斯正在与众神讨论如何除掉奎托斯这个心头大患，但整个奥林匹斯山忽然颤抖起来，这令众神无比惊慌，赶紧来到山边往山下看个究竟。

盖亚带领着泰坦一族正在往山顶爬去，在他们的身后是化为火海的奥林匹斯城，而站在盖亚肩上的，正是拿着奥林匹斯之剑的奎托斯。



"宙斯！你的儿子回来了！我给你带来的是奥林匹斯的毁灭！"

The End Begins

玛娜　在《战神Ⅱ》的背后，有着无数牺牲者，我就很可悲的是其中一人……在《战神Ⅱ》到达编辑部之后，我可怜的小PS2变压器就立刻被飞行员征用了，除了一群簇拥在电视前不时发出"噢噢"声的男人，以及电视屏幕中跳来跳去跳得很华丽的肌肉男之外，我什么都不知道，什么都不知道。



次世代战士又一次踏上战场了！以近未来时代为时间背景的“《GRAW》系列”自登陆X360平台以来就异军突起般获得了意外的好评，其中首推的原因莫过于X360强大的机能赋予本作那极具真实感的战场气氛，而各种高科技的小玩意儿也令游戏在基于真实系的基础上多了几分并不突兀的未来感，无论你是否玩过前作，本作都非常值得你去尝试一下，就像我以前说过的：“就算不玩，也要看一看嘛！”

文 多边形 美编 NINA

X360	幽灵行动：尖峰战士 2	Ubisoft	ACT
	Ghost Recon, Advanced Warfighter 2		美版
	2007 年 3 月 7 日	1－4 人	59.99 美元
	无对应周边		对应 13 岁以上玩家

让你提前体验2014年的战争！

基本操作列表

按键	用途
左摇杆	控制移动
LS键	更改站姿
右摇杆	控制视角
RS键	打开瞄准镜
十字键左右	更换控制小队
十字键上下	下达控制命令
START	暂停游戏
BACK	战术地图

按键	用途
A	重新装弹
按住A	切换射击模式
B	快速切换使用武器
按住B	选择切换使用武器
X	开启夜视仪
Y	动作键
LB	改变小队作战方针
RB	改变肩后视角方向
按住RB	查看小队镜头
LT	瞄准状态
RT	射击

成就列表

成就名称(成就点数)	达成条件
Act 1 Complete (elevated risk) (30)	以elevated risk难度完成Act 1
Act 1 Complete (guarded risk) (20)	以guarded risk或更高难度完成Act 1
Act 1 Complete (low risk) (10)	以low risk或更高难度完成Act 1
Act 2 Complete (elevated risk) (35)	以elevated risk难度完成Act 2
Act 2 Complete (guarded risk) (25)	以guarded risk或更高难度完成Act 2
Act 2 Complete (low risk) (15)	以low risk或更高难度完成Act 2
Act 3 Complete (elevated risk) (40)	以elevated risk难度完成Act 3
Act 3 Complete (guarded risk) (30)	以guarded risk或更高难度完成Act 3
Act 3 Complete (low risk) (20)	以low risk或更高难度完成Act 3
Bull's eye (Quick mission) (30)	以命中率百分之百完成一个快速任务
Caldera (Co-op 4) Perfect (20)	在合作模式以默认或更高难度完成所有任务并没有重生过
Challenge 1 Complete (10)	以最高评价完成训练关第一阶段
Challenge 2 Complete (10)	以最高评价完成训练关第二阶段
Challenge 3 Complete (10)	以最高评价完成训练关第三阶段
Challenge 4 Complete (10)	以最高评价完成训练关第四阶段
Co-op Veteran (25)	在至少有5人的合作模式里取得30场胜利
Combat Medic (25)	在至少有5人的多人竞赛里救治10名受伤的队友
Dangerous (15)	在至少有5个人的单挑或组队竞赛里杀死150人
Demo Expert (20)	在至少有5人的团队任务里安置10枚炸弹
Enforcer (20)	在至少有10人的竞赛里于30秒内杀死5名人类对手
Hawk's eye (Quick mission) (30)	在任务中消灭的敌人都是用UAV锁定后的
Helo Hunter (20)	在直升机猎杀模式里轰掉20架直升机
Hideout (Co-op 6) Perfect (20)	在合作模式以默认或更高难度完成所有任务并没有重生过
Iron man (Quick mission) (30)	完成任务并没有被击中过
Lethal (20)	在至少有5个人的单挑或组队竞赛里杀死300人
Locks (Co-op 3) Perfect (20)	在合作模式以默认或更高难度完成所有任务并没有重生过
Mission accomplished (30)	在"战役模式"或"快速任务模式"里完成所有次要任务
Outpost (Co-op 5) Perfect (20)	在合作模式以默认或更高难度完成所有任务并没有重生过
Perfect Co-op Campaign (40)	在合作模式以默认或更高难度完成所有任务并没有重生过
Predator (Quick mission) (30)	在任务中所有的敌人都是你杀死的
Ruthless (25)	在至少有5个人的单挑或组队竞赛里杀死500人
Single Player Master (50)	解开所有单人游戏模式成就
Sniper Expert (20)	在至少有5个人的单挑或组队竞赛里用狙击枪杀死100人
Solo Veteran (25)	在至少有5个人的单挑竞赛里赢得10场胜利
Station (Co-op 1) Perfect (20)	在合作模式以默认或更高难度完成所有任务并没有重生过
Team 'ELITE' (Quick mission) (30)	在队友没有受伤且一半以上的敌兵由他们歼灭的情况下完成任务
Team All-Star (35)	在己队至少有5个人的组队竞赛里带领队伍赢得10场胜利
Team MVP (15)	在己队至少有5个人的组队竞赛里带领队伍赢得1场胜利
Team Veteran (25)	在至少有5个人的组队竞赛里赢得30场胜利
The Cut (Co-op 2) Perfect (20)	在合作模式以默认或更高难度完成所有任务并没有重生过
Threatening (10)	在至少有5个人的单挑或组队竞赛里杀死50人
Tutorial Walkthrough (5)	至少完成一次完整的教学任务
Ultimate Defender (40)	在任意地图赢得一场60分钟的防守竞赛

©2007 Ubisoft. ALL Rights Reserved.

新兵作战培训手册

本次《GRAW2》的教学模式做得非常细致，从最基本的移动开始讲解，到高级的小队控制，即使你从来没有玩过前作也可以在经过教学模式的训练后成为一名标准的尖峰战士。为了方便英文不好的读者，我们在这里把教学模式中需要掌握的动作要领一一讲解，让大家都能体会到这款游戏的乐趣。整个教学模式分为四个部分，每个部分完成之后会就玩家的表现给予评价，而根据评价则可获得游戏成就。



基本作战

这个部分涵盖了最基本的作战操作，注意在最后的实战演习中不要被敌人命中即可获得成就。



移动 左摇杆负责移动，靠左摇杆只能进行前后和左右平移，转向需要负责视角的右摇杆进行配合。

瞄准射击 按住LT键即进入瞄准状态，在这个状态下射击精度更高一些，按RT键进行射击。

寻找掩体 跑到一堵墙或者其他类似物体前面，再继续向前推左摇杆即自动进入躲靠掩体的状态，在这个状态下移动左摇杆的左右可以紧贴掩体走动，按RB键可以更换肩部的方向，按Y键可以离开掩体。

掩体射击 在掩体边缘的位置，按LT键可以靠着掩体进行瞄准，然后按RT键进行射击，这个动作可以在攻击以及防守之间找到一个平衡。

重新装弹 弹夹的子弹打完了怎么办？轻点A键即可完成重新装弹的动作，在战斗中尤其要随时留意自己的弹夹，别好不容易等到一个机会却发现弹夹是空的。

探头射击 在位置较低的掩体下，探头射击无疑是个很好的办法。在靠住掩体的状态下，将左摇杆向前推，你的身体便自然向上伸展，然后按住LT键瞄准，按RT键进行射击。

翻越障碍 在位置较低的掩体下，靠住掩体的时候，将左摇杆向前推，同时按Y键，即可翻越过去，这个动作对由低处上到高处同样有效。

改变站姿 轻点左摇杆键(LS)即可在站立与半蹲的状态间切换。

高级作战1

这个部分涵盖了射击动作的高级操作，注意在最后的实战演习中保证5名敌兵都是爆头而死即可获得成就。

捡起武器 走到武器旁边，画面左下角会有相应提示，按Y键即可捡起武器。

射击方式 在持枪的时候，按住A键不放，根据弹出的菜单使用十字键来确定武器的射击方式，是单发点射，还是连发扫射，需要根据战场不同的情况而定。

精度瞄准 在持枪的时候，如果该枪械装有瞄准镜，则可按右摇杆键(RS)打开瞄准镜进行瞄准，如果瞄准镜可以变焦，则可以继续按RS键进行变焦。同样，按RS键也可以退出瞄准镜模式。

屏气瞄准 在打开瞄准镜的情况下，按住LT键可暂时屏住呼吸，这样瞄准的时候就不会因为呼吸的此起彼伏而导致瞄准失误。注意屏气的时间有限，如果在指示条消耗完之前不松开LT键反而会导致更大的波动。



高级作战2

这个部分主要讲解了投掷型武器的使用，注意在后面的实战演习中不要浪费任何一枚手雷或烟雾弹即可获得成就。

站立卧倒 按住LS键不放，即可进入卧倒状态，反之也需要按住LS键不放站立起来。

切换武器 按住B键不放，根据弹出的菜单使用十字键来选择自己所需要的武器。而轻点B键则是在现有武器与上次使用武器间快速切换。

投掷炸弹 这里炸弹亦包括烟雾弹在内的所有投掷型武器。当手持手雷时，按住RT键蓄力，松开即可扔出，若力量攒到顶也会自动扔出。扔的时候注意周围最好不要有障碍物，另外也要注意抛物线的弧度对落点的影响。



指挥作战

这里介绍的是如何对自己的小队下达作战指令。注意在后期整个练习过程中，把所有的敌兵都留给你的队友去收拾才能获得成就。

行动指挥 在确保控制本小队的状态下，首先将准星移动到你想要小队到达的地点，然后按十字键上即可发出前进的指令。另外，按SELECT键打开战术地图，将光标移动到指定地点，十字键↑亦可发出前进的指令。无论在什么状态下，按十字键↓即可命令小队到你身边集合。

监控视角 按住RB键不放即可进入小队监控视角，在这个视角下可以从不同的方位来观察战场情况，同时也可以在这种视角下进行行动指挥的命令。

更改作战 一般默认状态下，小队的作战方针为幽灵模式，在这个模式下，队员行为非常谨慎小心，一般不会进行主动攻击。按一下LB键即可让小队进入突击模式，在这个模式下，队员行为变得非常主动，对于敌兵的火力压制也更凶猛。

指挥战斗 在敌我识别仪的帮助下，你可以很方便地辨认敌兵的位置，这个时候，你可以隔着障碍物将准星对准敌人所在的方位，然后按十字键上命令小队对其展开攻击。

战地医疗 当有队友受伤的时候，你把准星对准受伤的队友，会在屏幕正下方显示一个十字标志，然后按十字键↑命令医疗兵前往救治。如果是自己受伤，那么需要将准星对准医疗兵，然后按十字键↓来命令医疗兵对自己进行治疗。

操作工具 除了控制小队外，游戏中还提供各种有用的作战工具，例如这个非常有用的无人小型侦察机(图见本页右上角)，其操作方法有两种：其一，按SE-LECT键打开战术地图，将光标移动到指定位置，按十字键上命令其前往；其二，在确保控制飞行器的状态下，按住RB键不放进入其监控视角，这时就可以用左摇杆进行移动，右摇杆进行转向，可利用空中优势自由观察敌兵位置。

最速流程攻略

以下流程难度以最高难度为参照标准。



ACT 1

MISSION 01 Need your cojones,son

任务开始后，径直向任务点前进(黄色方框指示的位置)，在靠近村庄的地方，会有三名敌兵在里面巡逻，一名在高处，比较容易发现，干掉他之后便惊动了另外两名敌兵，这时可以指挥你的小队去把他们收拾掉。

接下来的任务是要炸掉敌兵的两辆坦克，至于先后顺序则随便你自己安排，这里建议先走左边，因为这样的话两拨敌兵你都可以利用居高临下的地势对敌人展开进攻，方便自己作战。在任务开始前，空中遥控侦察器(UAV)会前来支援，这里简单说一下操作方法：先按十字键的右切换到UAV(左上角的小画面会变成UAV监控画面)，然后按住RB键不放即可将整个画面切换为UAV监控画面，这时就可以直接操作UAV了，左摇杆负责控制移动，右摇杆负责控制角度，充分利用UAV的空中优势可以提前发现敌人隐藏的位置，但注意UAV在空中的时候也有噪音，如果敌人发现了会对其进行攻击，被打坏了就不能用了，所以一旦被敌兵发现务必立刻飞走。





继续我们的任务，从左边前进到一个小凹地前，指挥队友将低处的四名敌兵干掉，然后跑到凹地靠左边的山洞里炸掉坦克，在坦克侧面按Y键安放定时炸弹，起爆前赶紧躲得远远的，搞定这一处之后继续往下一个地点前进。这个地方更加开阔，四名敌兵的站位更加分散，但你的队友也不是吃素的，轻松清理掉杂兵之后又轮到你去炸掉坦克了。完成爆破任务后，新的任务提示出现。

这个任务比起前面来稍有难度，需要通过一个很狭窄的山道去到一处高架桥附近，主要目标是摧毁一辆运兵车。这里主要的难点在于在通过山道的时候几乎一定被敌兵发现，然后运兵车便会开始逃跑；就算侥幸没有发现，当你指挥队友开始向运兵车开始进攻的时候，它也一定会加快速度逃离现场，所以这里无论发生什么情况，一定是指挥队友优先攻击运兵车，接着再把剩下来的六七名敌兵清理掉，本次任务即可圆满成功，但这一切只是刚刚开始而已……

MISSION 02 Knock'em dead

你的副官把你送到指定位置之后，这一段路只能靠自己了。猫着腰来到敌兵的临时兵营前，首先会在一辆装甲车前发现两名敌兵，在他们发现你之前将他们干掉，然后在左边的帐篷内还有两名敌兵，隔着帐篷就可以将他们清理掉，这下你就安全了。这时又有两部辅助作战设备送过来，一个就是刚才用过的UAV，另外一个是小型无人运输车Mule，你可以用它来补充装备和体力，让这两个小家伙儿跟着你走吧。

拿上狙击步枪向指定地点前进，注意提前用UAV打探敌人的位置，这个地区大约有六名敌兵等待着你的到来：两名在山口前的破墙，三名在中间位置的高处，一名在更远的高处。这下你的狙击步枪就可以发挥作用了，特别注意的是狙击步枪的火力可以穿透一定的障碍物，所以看到敌兵躲在墙后也不要犹豫，快速将他们清理掉。

接下来的目标比较复杂一点，敌兵至少八名以上，而且位置极为分散，虽说狙击步枪可杀敌于“千里之外”，但敌人一旦群起而攻之你哪还有机会探头射击，更何况这里还有个次要任务是要在敌人的运输车跑掉之前干掉它。虽然在山坡上有一处掩体，但不建议跑到那里去打，干脆就躲在山道的岩石后面，可以干掉大部分敌人，最后剩下一两名敌人会落荒而逃，不要管他们，反正后面还会收拾他们的，先把注意力放在要逃跑的运输车上，即使用狙击枪的十来发子弹也可以让它报销，紧接着你的队友便会来支援你，更刺激的战斗就要开始了。

刚才落荒而逃的敌兵已经回去通风报信了，所以不要在这个地方久留了，敌兵的榴弹炮已经轰炸过来了，赶快跑向对面的山洞去吧！山洞中有两个集装箱可以利用作为掩体，而已为困兽之势的敌兵开始了疯狂的反扑，赶快指挥你的队友将这些杂碎一个一个消灭掉吧。清理掉他们后，直升机就会前来接应，你又一次完成了组织上给予的任务。



MISSION 03 Unpleasant surprise

这一关的任务可以说是游戏中最爽快最华丽最轻松的，你只需要在磅礴大雨中坐在直升机上用重机枪将地面“清扫”干净即可，惟一需要注意的只是重机枪的枪管热度不要太高(画面右下角的热度指示条不要降到最低)，否则在一定时间里会无法进行射击。这一关的效果非常华丽，在目前次世代游戏中可以说是数一数二的，尤其是最后关头山洞出口那场大雨中的大爆炸，震得手发麻！





MISSION 04
This place is an infierno



任务刚刚开始，直升机一落地，还没等玩家喘口气，敌兵就包围了上来，赶紧跑到一堆木材后面当作掩体，然后指挥队友展开反击，不下五六名敌兵一下子就被清理掉了。之后跑到小型无人运输车所在的地方(直接命令运输车过来也可以，不过反正是也要往那个方向前进，还是顺路跑过去吧，路上会有两名敌兵的阻击，对你来说也是螳臂当车)，然后更换主武器为火箭筒，准备支援友军的火力。

参照地图顺路前往目标地点，会看到友军正遭受敌兵坦克的火力压制，而敌兵的坦克旁还有一辆装甲车做掩护，同时在装甲车和坦克上都有机枪手进行火力辅助，这里建议先靠在墙后，探头把装甲车炸掉，然后回身上楼，先给坦克一炮(当然一炮是搞不定这个大家伙的)，然后下楼在原来的地方再给坦克一炮就可以让它归天了(上下楼的原因是引开坦克的火力)，这期间可以指挥队友进行火力掩护来吸引敌兵机枪手的注意力，友军在你的支援下战况得以扭转。



接下来需要护送友军的装甲车通过敌兵控制区，按BACK键打开地图可以看到装甲车的行动路线，指挥装甲车与控制UAV等装置的方法一样，你只需要紧跟在装甲车后面即可。一路上大概会遇到三波敌兵的阻击，别忘了你的装甲车也是有火力的，指挥装甲车去消灭敌兵吧，你只需要老老实实躲在车身后面看戏就OK了，这一路过得实在是轻松。

在援军的直升机那里调整一下装备，继续向下一个任务点前进，刚刚走到桥上，对面桥上的友军忽然遭到炮火攻击，原来刚才一路之所以那么轻松是因为这是敌人请君入瓮的诡计，赶紧冲过桥，跑到右边一处类似露天庭院的建筑内寻找掩体，眼看敌兵从四面八方涌过来，更甚的是，敌兵的坦克也过来支援，而你却没有任何反坦克武器，这里建议当坦克过来的时候向坦克扔一枚烟雾弹干扰坦克的射击，然后指挥队友消灭包围过来的敌兵，在坚持几分钟后，援军轰炸机终于赶到，这下就该让这些坦克吃不了兜着走了，指挥轰炸机炸掉敌兵的三辆坦克，并清理掉围剿的敌兵后，总算逃过一劫。

ACT 2

MISSION 05
You'll be inserted solo

这一次的任务需要你单独作战，不过有着黑夜的掩护，难度也不是太大，一路开着夜视仪(按X键)很容易发现敌人的动静。开始阶段需要在屋顶上穿行，敌兵不多，每处天台大概一两名敌兵，总共六七名敌兵，到最后下到街道后对面还有两名敌兵，干掉他们后就可以跑到目的地。

这时接到总部的信息，有敌兵援军驾驶着两辆运输车包围过来，建议先跑到一旁的楼梯上，居高临下更好攻击敌人。首先把第一辆冲过来的运输车炸掉(机枪、手雷均可)，可以省掉不少力气，然后再将剩余的敌兵一一歼灭，你有着黑夜与夜视仪的辅助，没有理由不拿下这场战斗。

接下来的行动路线需要穿过一片墓地，虽然说众多的墓碑可以成为你的掩体，但别忘了敌人也拥有同样的优势，特别是最后一批敌兵大约有六七名一起包围过来，不过你最后依然可以借助黑夜的优势慢慢消灭他们，这一段千万别拖得太久，不然敌兵会开始扔手雷逼迫你出来，当然你也可以以牙还牙。

走出墓地之后，总部通知你UAV和小型无人运输车Mule都可以提供支援了，在前去Mule的途中还会遇到三名敌兵，如果他们喜欢躲在车后的话，那么你把车炸掉就可以把他们连带轰上天了。在Mule那里更换完装备之后，天也亮了(不能再用夜视仪)，这意味着战斗难度增加，而你将面对一路的狙击战。

其实说是狙击战，主要也就是两处，一个是刚刚离开Mule的路口，出去后有三名敌兵，两名在楼上，一名在楼下；之后再来到一处空地前会发现有四名敌兵在把守路口，而后还有一辆运输车送来敌兵的援军，这个地方对你有利的位置是你面对空地左边一处二楼的天台，上去之后有足够的掩体提供你迂回作战。如果敌兵太多火力太猛，可以扔一颗烟雾弹过去，然后利用UAV的空中优势锁定敌兵的位置一一歼灭，之后便可以走过空地来到目的地。

接下来的战斗需要更加精确的狙击技术，因为敌兵的位置远在一处空旷工地之外，两名敌兵在高楼，一名躲在一个建筑后面。用UAV锁定他们的位置，然后先干掉前两名敌兵，接着快速跑过工地，躲在墙后把最后一名狙击手送上西天，那么你就可以安心等装甲车来接走你了。

MISSION 06
The price of peace

任务伊始，就会遇到敌兵的包围，赶紧跑到右边楼房的二楼去，指挥你的两名小弟逐一将广场上的目标消灭，他们不一定要和你一起待在平台上，你可以指挥他们深入到广场内部去，要相信他们的能力。这里的敌兵大约有八九名，火力较猛，建议你就躲在二楼指挥好了，一线的战斗让这两名小弟去浴血奋战好了。

广场上的战斗结束后，友军的支援也到了，赶紧跑到指定地点与他们汇合，这下可以供你调遣的共有两只小队五名队友了。刚开始准备行动，就有两名敌兵从两个方向打探过来，赶快消灭他们，这只是刚开始而已。现在的任务是要搞掉敌人的两处防空火力点，建议先走右边的路线，一路上大约会有两拨敌兵的阻拦，你手下“庞大”的作战小队个个都是精兵强将，炸掉这边的一台对空导弹车之后就可以往下一个目标前进了。在通过广场之前，先干掉广场上巡逻的装甲车，然后在另一处防空火力点附近会遭到大约七八名敌兵的严防死守，千万别猛冲猛打，否则己方损伤会很严重。建议往敌人堆里扔手雷，运气好可以一下子炸飞三四名敌兵，敌方的火力一下子损失一半。

拿下这两处防空火力点之后，友军的增援也到了，赶紧跑到指定地点去调整一下装备。这时己方的直升机也过来了，就当你准备过去的时候，敌军的两辆坦克突然出现在广场上，赶紧先找个掩体躲起来，不一会儿友军的直升机便会过来增援，你只需要指挥直升飞机炸掉坦克即可暂时躲过一场危机。

不过任务还没有结束，你必须要到指定地点与直升机汇合。走过一座桥之后，便会遇到两拨敌兵的阻击，第一拨有四名敌兵，你刚过桥走到街道岔路口就会遇见，其中一名敌兵在楼顶上，优先干掉他；第二拨在一处三岔路口出现，也是四名敌兵，一名在楼顶。消灭掉他们之后，就可以径直跑向汇合地点了。当你以为可以喘口气的时候，没想到中了敌人的埋伏，敌兵把你和你的小队团团围在广场里，你只能拼死相搏，这一段可以说是游戏里最为惨烈的战斗，敌人的火力压着你抬不起头来，而且他们还时常扔手雷过来，敌方的直升机也盘旋在你头顶，交叉密集的火力让你根本没有机会还击，就在你以为必死无疑的时候，你的副官驾驶着悍马冲进了敌人的火力圈，冒死将你解救了出来……



MISSION 07 On your own

不要以为冲出敌人的包围圈你就安全了，悍马一路都遭到了敌兵的追击，虽然一般的轻武器对悍马没有什么损伤，但是最后出现的一架武装直升机让你结结实实吃了一炮，失去了知觉……

被仅剩的一名队友救醒，还来不及搞清楚周围的状况，敌人的火力就压了过来，这时你面临的困境是只有通讯器和电子地图可以使用，其他高科技装置例如敌我识别等都因为头盔的不知所踪而无法帮助你战斗，你只能靠自己了。在敌兵的运输车停稳之前就干掉它，这样可以让你省不少力气，剩下的三四名敌兵则需要靠肉眼去识别方位，这一段千万要小心，一两枪就可以让你上西天。（地面上同伴尸体旁的武器可以捡起来用。）

接下来的这段路就比较困难了，建议沿着右边的路往目标地点前进吧，一路上不断会有敌兵前来“骚扰”，由于没有敌我识别装置，所以这一路还是步步为营吧。幸好的是，敌兵都是以一两个的数量出现，没有大规模扑上来，对付他们不要客气，用火力压制住他们，不能给他们瞄准你的机会。

找到小型无人运输车Mule之后，可以稍稍喘口气，调整一下装备，准备最后的冲锋。拿起火箭筒，首先向在地面巡逻的两名敌兵送上一份大礼，然后把远处的一辆装甲车炸掉，这时已经引起了敌人的注意，榴弹炮轰炸已经向你招呼过来，赶紧向前跑吧，跑向左前方的隧道里就安全了。



不过很快就有敌兵的直升飞机过来追杀你，两架直升飞机交替使用火力把你压制在隧道内，你只有瞅准它们攻击的间隙出去给它一炮，两枚炮弹就可以让直升飞机下课。将它们全部搞定后，我方的直升飞机就来接应你了，不用想其他的了，一口气冲到直升机旁吧。可是虽然你逃脱了危机，你的那名队友却……

MISSION 08 Failure is NOT an optional



经历过刚才的战役，你现在恐怕是满腔怒火吧？那么好吧，把怒火发泄到地面的敌兵身上吧。是的，直升机上你掌握着机枪，将怒火和火舌喷射到地面去，除了一开始屋顶的持有火箭筒敌兵要在第一时间优先消灭掉之外，其他的人就随意你折腾吧。（打爆敌兵身边的汽车可以达到事半功倍的效果。）

接下来的一段任务是要火力掩护友军的车队，反正注意不要打到自己人就是了，优先攻击敌兵的装甲车，一般的敌兵顺带招呼一下就行了。后期会有两架直升机过来围捕，对于你来说也不是什么难事，将它们化为浮云吧……



MISSION 09 Get me Rosen

这一次的任务又是需要你单独执行，首先要炸掉一架废弃的直升机，沿路走到仓库前的山口，用UAV先侦查一下敌人的位置，总共约十一名敌兵，大致位置如下：仓库前三名、仓库内一名、仓库右边两名、仓库右面山坡上两名，仓库左后方山坡上一名、仓库正后方山坡上两名，消灭他们的时候注意利用狙击枪的穿透性，让他们在掩体后面死个不明不白。清理掉他们之后就可以去把直升机炸掉了。

之后的任务需要端掉敌人的两个据点，第一个据点大约有十名左右的敌兵，位置大致如下：两名敌兵在据点左边的道路上巡逻、五六名敌兵位于据点中心位置（其中两名在据点内的运输车旁）、还有两名敌兵在据点右边的小房子旁。这里建议从据点左边道路开始进攻，首先拿下那两名巡逻兵，然后首先把据点的运输车炸掉，可以顺带炸死两三名敌兵，剩下的敌兵用UAV锁定位置就好办多了。端掉这一个之后，继续向下一个据点前进。

打到这里，你的狙击枪应该差不多用完了，不过这个据点很小，而且只有四名敌兵，都围绕在房子周围，拿下他们也应该不是难事。完成这个任务后，友军的支援到了，你终于又和队友碰面了，打个招呼继续下一个任务吧。

这个任务需要冲进庄园救人质，这时也差不多是傍晚时分，可以打开夜视仪了。人质被囚禁在一处庄园内，庄园内的敌兵不下二十余名，不过有着黑夜的掩护，也并不是不能强取。庄园正门两侧的前院各有五六名敌兵，我们从左院作为突破口，清理完左院后，直接进入庄园内部，指挥队友将庄园内的敌兵清理光（注意右边二楼还有三四名敌兵），然后再绕到右院将剩余的敌兵干掉，那么就可以在庄园内右边建筑的一楼找到人质了。



救出人质后，敌兵的增援赶来阻止你们离开，赶紧从刚才人质出去的路线上到二楼，居高临下才是易守难攻，优先将冲进庄园的两辆运输车干掉，剩下的敌兵也不算什么威胁了，清理掉他们后，赶紧带人质乘坐直升机离开吧。

MISSION 10 Who the hell are these guys

又是一次夜间任务，对于有着夜视仪的我们当然是求之不得啦。这一路的任务比较简单：在装甲车的掩护下，一路端掉两个防空火力点即可。装甲车是你的最佳掩体，你只需要老老实实跟着它，在遇到敌兵阻击的地方指挥它干掉敌人，在第一个防空火力点的地方会有两名手持火箭筒的敌兵，对于装甲车来说威胁较大，但对你来说也就是几颗子弹的事情。第二个防空火力点离第一个不远，难点在于二楼的四名敌兵对于装甲车来说是攻击死角，你只能指挥队友去负责攻击，如果敌兵死不露头，那么你只好往上面扔颗手雷了事。

来到指定地点后，又将迎来一个坚守阵地的任务，敌人如潮水般从四面八方涌过来，但这些炮灰对你和你的队友来说只不过是练习用的活靶子而已，大概经过四五波冲锋之后，敌人的运输车也冲了过来，不过这也只是让他们加速伤亡而已，顶住这波攻势之后，敌人便知难而退，而我们的援军也到来了。

这次的援军不仅有重型坦克，还有随时可供调遣的武装直升机，这一路可以说是人挡杀人佛挡杀佛。需要注意的有两点：第一、直升机装甲不是那么厚实，所以不要让它承担太多的攻击责任，否则容易被敌人击毁；第二、直升机的空中优势对敌人来说是致命的打击，要充分利用。以上两点听起来似乎有些自相矛盾，实际上这是个合理利用的问题，这里建议大家切换到控制直升机时，不要在地面上直接给它下达命令，而是按住RB键切换到直升机视角，然后再根据观察的情况来下达作战指令，如果你控制得当的话，这一路都可以用直升机来开路。

到达目的地并清理掉地面的敌兵后，你需要跑到桥上去与直升机汇合，之后又是一段在直升机上给友军以火力支援的桥段，这里也需要注意两点：第一、优先攻击持有火箭筒的敌兵，尤其是当你听到直升机里传来极速的“嘀嘀”声的时候，就说明你被火箭筒锁定了；第二、地面的装甲车辆，可以通过呼叫轰炸机来摧毁，用不着你操心。报销掉最后出现的敌方直升机之后，我们又一次完成了组织上下达的任务。



ACT 3



MISSION 11 Codenamed Farallon

这一次的任务要夺回恐怖分子手中最后一枚核弹，战场再次转到城市中，而这种巷战正是你的拿手好戏，本次一共有五名队员供你调遣，同时这也说明战况将非常激烈。离出发点不远有一个小型广场，这里将是你的第一场战役，广场上大约有五六名敌兵，数量虽然不多，但是因为地况复杂，敌人很会利用掩体，特别是两名在楼顶上的狙击手，更是要优先处决掉。这里结束之后，按照线路继续前进，穿过一个小巷之后，来到一处类似停车场的地方，这里的敌人分为两个方向对你进行夹击，左边的只有两名敌兵，干掉他们以除后患，右边的四五名敌兵被解决也只是时间问题了。之后即可直接来到第一个指定地点。





接下来的任务是要占领两个水处理厂，由于这两个地方相隔比较远，考虑到后面任务的需要，这里建议先占领左边较远处的水厂，路上会遇到两批敌兵的阻击，注意利用地面的掩体指挥队友交叉作战。端掉这一个之后，敌方直升机会往地面投放一批敌兵过来增援，作战方法与刚才差不多，而第二个水厂的内部结构和第一个不太一样，解决掉外围的敌人之后不要贸然冲进去，先派你的队友进去侦查一番，然后再继续剿灭之。

占领水厂之后，得知敌人在水坝控制中心安置了干扰装置，需要去炸掉它。由于控制中心在桥梁的另一端，所以你不得不面对在桥上正面与敌人的火力压制交锋的状况，这里建议你自己躲在桥梁这端的哨所内，让你的队友顶到前面去吸引火力，然后你再抽空将楼上的敌兵一一干掉，总共大约有十余名敌兵，清理掉他们之后才能安全进入控制中心内部。

控制中心内还有两名负隅顽抗的敌兵，不要被他们的冷枪放倒了。到达中心楼顶，即可看到干扰装置，赶快安置炸弹端掉它。之后有两架直升机前来进行最后的剿杀，虽然这时手中没有火箭筒，但是在楼下可以拿到手持榴弹炮，你会发现这玩意儿打直升飞机有种另类的爽快感，轰掉这两个大家伙之后就赶快去和自己的部队汇合吧，最后的决战即将开始了！

MISSION 12 Just shut up an do your job

悍马还没有停稳，敌人的子弹就飞了过来，下车赶紧先找个地方躲起来，然后再指挥你的队友伺机反击，敌兵的装甲车要优先干掉，否则会多出几名敌兵。稳定住目前的状态后，指挥队友往上坡走，这个类似敌人碉堡的建筑周围还有五六名敌兵：两名在左边报废的车辆旁，一名在建筑的最右边，三名在建筑的屋顶。干掉他们后也不要放松警惕，敌人的第二波攻势已经上来，首当其冲的是一辆装甲车，毫不犹豫地将其轰至渣吧。接下来的敌人都在下方的边境站处，大约有七八名敌兵，清理掉他们后即可来到第一个目的地。

接下来需要在增援部队到达前守住桥头阵地，两挺机枪就是最好的武器，不要让一个敌人冲过来，这场防守战没有理由失败。顶住三四波攻势之后，增援部队到来，一切就在你的掌控之下了。调整一下装备，指挥你的坦克和直升机开路吧，已经没有什么可以阻挡你的脚步了。抵达目的地后，敌人的最后一波阻击更加疯狂，但是你有坦克还怕什么呢？稍作歇息，准备最后的冲刺吧！

最后的阵地在坦克对面那堆铁皮搭建的厂房上，突破口有两个：正面的楼梯和左边通道过去后面的楼梯，建议走后面的路线。还没上楼的时候就会遭到敌人的阻击，注意他们会疯狂扔手雷，注意观察画面的提示，不要被手雷炸到了。将平台的敌兵清理干净之后，走上平台最高处，躲在铁罐后面将对面平台的四名敌兵干掉，然后准备迎来游戏的最终BOSS——一架直升机……对，你没看错，就是你在游戏中已经轰掉不下五架的直升机，如果这个时候你的队友都还"健在"的话，那么即使是最高难度，这也是非常非常轻松的一场战斗。至于游戏的结局……咳咳，容我卖个关子，各位自己去欣赏吧……（先说好，看完不许打人……）





迷你REVIEW 战争从未如此真实

随着游戏的结束，我放下手柄，揉一揉被震得发麻的双手，对于游戏最大的感受就是"太短了，再长一点就好了"。的确，仅仅12个任务，5个小时左右的流程，再加上游戏对于任务与任务之间的衔接做得一气呵成，让人感觉是情绪刚刚调动到最高峰就结束了，未免有些还不够过瘾。

其实这个标题"战争从未如此真实"就显得很不"真实"，且不谈背景设定的那些虚构的恐怖事件，光是游戏中的那些高科技设备不知道何年何月才会投入到真正的战争中去。（当然，从某种角度来说，我希望它们永远也不要用于战争，所以游戏是一个不错的解决办法。）游戏给人的真实感，更多的是来自画面的渲染与气氛的营造。我相信喜欢此类游戏的玩家几乎是没有参加过战争的，但是肯定会看过不少战争电影，而游戏的某些关卡就是给人以极为真实的临场感，让你觉得似乎就真的是在战争中一样。

其实本作更吸引人之处在于丰富的多人模式，光是从画面上来看就比前作进步了一大截，育碧近年来尤其是X360平台上的几个作品都是这样，单机与联网部分的画面差距简直就是两个游戏，而自《彩虹六号：维加斯》以来这种情况大为改善，这次《GRAW2》就几乎将两者的水准扯平，而在游戏模式上的丰富就更令人"怀疑"制作小组是不是把精力投入到多人模式上过多而导致单机模式流程过短。实际上在这里说多人模式多么好玩显得很没有说服力，只有能体会到的才是最好的，各位还是赶快放下这份攻略去体验网上对战的乐趣吧！



文 曹纲　编 晴天　美编 菲菲

火焰之纹章 晓之女神	Nintendo/Intelligent Systems	S・RPG
Wii	ファイアーエムブレム 暁の女神	日版
	2007年2月22日　1人	6800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

作为次世代主机上"《火焰之纹章》系列"的第一作，本作在很多地方都能看到前作《火焰之纹章 苍炎之轨迹》的影子，在主要战斗系统未作太大改动的情况下，系列首次引入的"高低差地形"概念无疑让本作的策略性上升到了一个新的阶段。剧情和人设方面也保持了系列一贯的水准，以"四部曲"的形式为我们讲述了各个国家之前的矛盾冲突，并最后在女神的指引下联合起来寻回光明的史诗故事，通过各种小事件来突出游戏中各个角色人格魅力的方式也绝对不会让大家感到陌生。

用破晓的曙光 创造新的历史

系统 重难点讲解

由于本作的基础系统和传统SLG游戏差别并不大，所以以下只为大家列举出相对重要的部分进行讲解，游戏中同伴的加入条件可参考本期"火热秘技"中的相关内容。

基础操作

本作除了可以使用Wii的遥控器手柄来进行操作外，还可以使用传统手柄以及NGC手柄来进行游戏。使用遥控器手柄操作分为横持（双手）和纵持（单手）两种方式，游戏默认为前者，玩家可以在"环境设置"下的"リモコンの向"中改变持法，以单手操作为例，跳过当前对话为B键，跳过整段剧情为1键。无论使用何种手柄操作，游戏时屏幕下方都会有相应的提示，初期多注意一下就会很快熟悉。游戏中玩家可以按个人喜好设置战斗动画，设置为地图战斗时，在战斗开始前按特定键可临时切换显示战斗动画，具体键和使用的手柄有关：传统手柄为ZL+ZR，NGC手柄为Z键，遥控器手柄横持为A键，纵持为1+2键。为了让游戏进行时的节奏更为紧凑，这里建议大家将"环境设置"中的以下项目设置为对应值：

游戏速度（ゲームスピード）：速
信息速度（メッセージスピード）：最速
作战单位窗口显示（ユニットウィンドウ）：4～6，可显示经验值

高低差地形

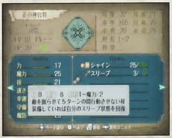
本作的新增要素，有高低差的地形步兵可直接上下移动，骑兵则无法通行，另外如果在地形上下有敌人阻挡就必须先用间接攻击消灭掉才行。值得注意的一点是，高低差地形从下方攻击上方时命中率和伤害都有明显下降，而从上方进攻则会有加成，利用高低差来阻挡敌人的进攻是游戏中经常用到的方法。

遇到敌人守住高低差地形阻挡我军去路的话，尽量避免在下方进行间接攻击，让飞行部队先绕上去解决段差上的敌军或者让超强的同伴来解决挡路的敌人。



杖的装备

杖在本作中使用后就会装备上，受到攻击时会使用杖（攻击力为0）进行反击，可发动必杀和特技，不会消耗使用次数，同时还可提升杖的熟练度。此外，杖装备后会有附加效果，例如回复杖是自动回复，催眠杖是解除睡眠状态等，还有些会增加防御等能力，甚至有较高必杀率，这些都可以在杖的详细信息中查看。如果玩家不希望使用杖后被攻击无法还手的话，也可以利用物品交换来让他装备上别的武器。



▲杖大多较轻，而且后期不少杖价值不菲，让盗贼偷取敌人未装备的杖是不错的主意。

特技的装卸

前作出现的特技槽和特技书习得后就无法卸下给他人，以及特技槽过小限制了它们的作用，在本作中则灵活和方便得多，不仅可以将用特技书习得的特技还原为书，甚至可以将同伴固有的特技还原为书，但不适用于锁定或习得对象限定的角色。

固有特技一般不占用特技槽，初期不熟悉系统时可暂时不要拆卸，熟悉后可自行安排组合。比较常用的特技利用方式是让低等级同伴习得エリート来快速升级，较强同伴习得大器晚成来增加升级时提升的点数等等。游戏中针对下关的敌人临时装备上相应的种族特效特技、需要救出且战斗的学会护手、经常冲入敌阵的飞龙学会练达来消除自身弱点、武装解除+慈悲或者装备小手调之后偷盗敌人武器等等，使用的方法可谓变化万千，完全可以根据自己的需要和喜好来自由组合，自由度和游戏性都有明显提升。



白鹭



角色	通常状态	化身状态
ラフィエル	对周围4人有效	和通常状态下相同，但无法飞行和再移动
リアーネ	相对侧的2人有效，即前后或者左右两人	和通常状态下相同
リュシオン	只对1人有效	对周围4人有效，拥有最高的移动力

本作中的白鹭是相当实用的角色，两种状态下他们都可以使用咒歌辅助我方进行战斗，这绝对是后期赢得战斗先机的不二法门。白鹭任何时候都无法对敌人进行攻击，比较有用的能力也就是HP、速度、幸运等几项，但普遍成长率较低，要想提高在战场中的存活率，建议多在据点利用奖励经验值使其尽早升级；化身后除能力翻倍外，移动力也有所增加。以下就为大家列出游戏中3名白鹭"再动"的具体范围和所有咒歌的效果。

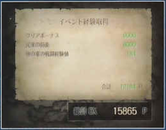
咒歌效果一览

等级	咒歌	效果
初期	再动	让行动过的同伴可再次行动
15	喜乐	让同伴的生理曲线处于最高状态
20	哀怜	让敌方的生理曲线处于最低状态
30	勇武	让我方兽人的化身槽加满
40	快愈	让我方同伴的HP和异常状态全部回复

©2007 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

奖励经验值

每关完成后都可以获得一定的奖励经验值，过关使用的回合数以及满足特定条件还会追加额外的奖励值，例如某些关卡保护NPC、离脱人数甚至敌人生存数都有相应经验值；有友军参战的场合，友军战斗获得的经验值也会作为奖励经验值。一周目过关的时候只能显示获得的奖励经验值，二周目在"环境设置"更改相应项目可以显示奖励经验值的详细内容。



奖励经验值的作用就是在据点里给同伴提升经验，等级越高每次提升所消费的奖励经验值也越多。遗憾的是，前作中据点升级经常同时提升多个能力的情况在本作中已经得到了修正，取而代之的则是在据点升级每次固定长3点，成长完全随机。虽然如此，本作的设定也给了我们另外的方便：一种是在据点加到99，然后下关任意战斗均可升级，对于获得经验值较少的神官等职业非常有用；另一种则是成长得差不多时，利用必定提升3点来使成长率不高的能力也能轻易长到上限，或者平时在据点就使用"S/L大法"来提升自己需要的能力。本作没有前作那样用手柄复位的快捷键，只有在游戏中中断才能回到标题画面或利用遥控器手柄上的HOME键来选择复位。

转职

本作的转职是前作和系列传统方式的组合，初级职业可以在LV10以上使用マスタープルフ进行转职，或等到LV20时再进行；高级职业则需要在LV10以上使用マスタークラウン来进行二次转职，二转后的最高级职业都相当暴力，特技槽有增加，同时自动习得强力的奥义，因此为了获得最高的能力，建议大家都等到LV20再进行转职。需要补充的是，弓箭手的最高级职业神射手还有射程+1(长弓除外)的隐藏效果，在后期非常实用。

二转用的转职道具マスタークラウン游戏中可获得13个以上，且由于最终章只可选择10人，所以已经足够使用了。除了据点对话获得的之外，作为宝箱回收的在流程部分都有注明。另外某些特定人物的转职方式稍有不同，ラグズ无法转职，不过他们的最高等级为40，在LV30以上使用悟りの符号可习得奥义。各族的王都已经自动习得奥义，此外随着等级的提升，特技槽也会增加。



角色	固定转职
ミカヤ	第一部结束时强制一转，第四部最终章开始时强制二转。
アイク	第三部结束时强制二转
サザ	第四部序章结束时强制二转
ミスト	第四部1章据点对话获得专用转职道具"ホーリークラウン"

支援和绊



绊是本作的新加要素，主要指特定人物间的固有关系，效果为相邻时提升必杀率，但在游戏中的作用并不大。支援效果则会根据双方的属性和支援级别来增加相应的能力，不过需要支援的双方在三格之内。

本作支援关系的结成有较大改动，一般多次一同出战就会提升相互的好感度，不过一直站在一起还是提升得最快。由于可选择的支援对象变为全体同伴，结成支援后的对话也变成了相互间的简短问候，但是必须相互对话之后才可在提升好感度之后强化支援关系。最终章由5个小关组成，此时甚至可以将原本毫无关系的同伴迅速培养成A 级支援，并且特定人物间的支援达到A级还会影响通关后的"后日谈"发生变化。

存档继承详情

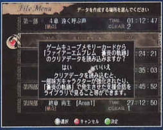
如果你有《火焰之纹章 苍炎之轨迹》的通关存档，那么在开始新游戏前时会有提示读取通关存档，具体效果如下：

①前作中的同伴加入时能力提升，除了サザ外提升的能力和通关存档时的能力无关，只和通关存档的难度以及通关次数有关；

②前作中支援为A的同伴本作中相互之间有绊关系；

③前作中获得的コイン在第三部会添加到アイク的输送队中，コイン在本作中的作用为练成时获得随机的额外奖励；

④本作通关后可以查看前作记录中达成的支援对话。



▲继承存档后对挑战HARD难度相当有利，系列的老玩家一定要多加利用。

寻求 光明的轨迹

开始新游戏时会出现难度选择画面，下文的流程攻略以HARD难度为基础，NORMAL难度有相当大差别的关卡会加以提示。两种难度的差别包括敌人的强度、奖励经验值等多个方面，此外NORMAL难度还会删减部分和前作相关的剧情。

第一部 暁の巫女

序章 灰色の空の下で

最初的关卡向来是初学者用来了解系统的，例如武器的相克、弓箭和魔法的攻击方式等等。利用エディ作盾，一个个引出敌人消灭，HP太低时用药草或者伤药回复。敌人身上的红色物品是打倒后可获得的，以后的关卡一开始就查看全部敌人的持有物品是个良好的习惯。清除杂兵后，剩下的只需留意BOSS是会冲过来的，查看他的攻击范围，用エディ堵住路口，利用后方的间接攻击可轻松获胜。

第1章 奇迹の乙女

访问：伤药、手斧

本关NORMAL难度和HARD难度的通关条件是不一样的，前者是敌将击破，后者是10回合脱离战场，以后还有很多关有类似情况，我们也不再全部加以说明。NORMAL难度可击破各处的敌兵后再打倒敌将，HARD难度就要尽快干掉通往离脱点沿途的敌人，注意回合数的同时，也要打倒敌将获得他手里的钢の剑。两个民家记得去访问，获得的手斧可马上给ノイス派上用场。



第2章 夺われしもの

宝箱：セイニー、风切りの剑、エナジーの雫

本关不同难度的通关条件仍然是不一样的，出现的新要素是高低差地形和宝箱。注意上方敌人的攻击范围，避免意外伤亡。宝箱要用宝箱のカギ或者盗贼去打开，其中左下一个宝箱中的セイニー是ミカヤ的专用魔法，对重铠和骑兵特效，正好用来打倒本关的BOSS。BOSS不会出击，可清理掉附近的敌人再去打倒。



第3章 ほのかな光明

说得：ローラ→ブラッド

财宝：コイン(右下数左4上8)

这一关出现了友军和财宝这两样新要素，友军可以让ミカヤ利用"要请"来指挥他们的行动，一般最常用的指令就是停止。至于财宝，盗贼在该地待机高几率获得，其他人则是一定几率获得。本关难度比前3关明显提升，特别要留心的是第6和第11回合结束后初始位置出现的敌人援军，如果没有事先留下人员对付的话，很容易造成友军的死亡。第二回合出现的ブラッド可以用ローラ说得，不同难度下他出现的位置和同时出现的敌军会有不同。BOSS身上有练磨の书，记得让盗贼偷取，然后马上让ミカヤ用セイニー干掉他。干掉BOSS后利用盗贼逐步引出敌人消灭，注意敌方的攻击范围以及出现的援军，之后的难度不大，最后别忘记让盗贼去拿财宝，将友军救出离脱以及让ミカヤ最后离脱，这关系到战后获得的奖励经验值。

有趣的后日谈 玩家只要在游戏中将以下的同伴组合培养成A级支援，那么通关后的"后日谈"会相当有趣：サザ&ミカヤ、ネサラ&リアーネ、アイク&セネリオ、ボーレ&ミスト、ジョフレ&エリンシア、ハール&ジル、アイク&ライ、マカロフ&ステラ、ユリシーズ&ルキノ。

第4章 远く呼ぶ声

财宝：コイン(中部右上侧坏壁下数1～3中任意一格)、マスターブルフ(右下回复壶的左侧)、天敌/兽の书(左上回复壶的左1下1)

宝箱：圣水、3000G、天使の衣

据点可以开始使用了，在据点的第一件事情就是把会话全部看一遍。比如这次就有对话让队伍中多了个同伴：小胖妞メグ。在战前可以进行人员选择和配置等等，也可以回到据点。注意没看的会话现在也已经没有了，所以切记要看完全部会话再离开据点。此外每关据点还有各不相同的限量购买的物品，其中的特技书一定要记得购入，其他就看自己喜好了。

开始出现兽人的关卡，要利用兽人的



两大弱点(不会间接攻击和有化身槽限制)，派防御和HP较高的同伴堵路，利用回复和间接攻击逐个消灭敌人。上方会出现敌人的援军，利用地形来应付，也可以利用之前在商店买到兽人特效剑轻松获胜。下方分散的敌人可交给盗贼以及ミカヤ，メグ也可以在下面帮忙，尽快让她升级。注意化身后的兽人移动范围很大，小心谨慎即可轻松获胜。本关宝箱和财宝不少，记得全部回收后再全灭敌人。

第5章 王の血脉

财宝：调合药(左上数右3下3)、コイン(BOSS左数4格)

据点会话可获得新同伴オルゲ，拥有半化身特技的他将会成为我方的主力。本章帝国兵身上的マスターブルフ记得让盗贼偷取，而BOSS身上的光の结界对于HARD难度的胜利条件(6回合防御)有些勉强，也无须强求。让オルゲ去帮助对付右上方的敌人，注意不要冲到BOSS旁边，因为本关魔法师持有的火魔法对于兽牙族是有特效的。我方其他人可专注于左侧、下方以及中央高台上的敌人，留心敌方的援军，保持阵型，胜利条件还是很好达成的。

第6章 揭げよ旗を

Area1

财宝：武术书(左下数右9上7)、コイン(右下数左8上10)

最初几个回合敌人援军不断，特别是天马，小心我方神官等弱小同伴被偷袭。右上增援的敌人身上有两个可以掉落的武器，尽早打倒他们。接下来稳步推进，注意左上方的持有必杀剑的佣兵，用防御和HP高的同伴引他下来后，结合间接攻击尽快解决他。本关的胜利条件是敌全灭，在那之前记得回收财宝。

Area2

财宝：マスターブルフ(上方弩车数下3左2)

初次出现的Area2，战斗开始前可记录和整理物品。本关开始出现远程攻击的



弩车，附近的可让オルゲ去打倒，左上的则在初期左侧敌人全灭后用高防御的同伴来消耗掉5次使用次数。本关的重点是救援右上方的友军，可让ジル、オルゲ为主力，尽快前去帮助，等友军全部过桥后，守住桥头，逐个消灭敌人。至于BOSS的攻击范围很广，将他范围外能引的敌军都引出消灭后，再用最强的タウロニオ引BOSS过来。

第7章 集いし希望

财宝：コイン(左上门前右1格)、マスターブルフ(中上方牢房门前右3上1)

第二回合右下会出现三名友军，让サザ和トパック或者ムワリム对话后友军全部加入我方。先逐步向上推进，清除掉左上方门附近的敌人，因为这里是俘虏脱出的地方，先创造好条件。10回合下方和12回合BOSS附近会出现援军，并且会主动出击，可干掉他们之后再去释放各房间的俘虏。BOSS和身边的两个弓箭手都不会主动出击，可先解决掉弓箭手，再用トパック和ミカヤ来干掉BOSS。制压前先等俘虏从左上门脱出，这样完成本章后的奖励经验值会多一些。

第8章 望まぬ英名

财宝：武术书(右上数下5左1)、コイン(左下数上7、上2右4、右上数左5下7)

由于地形限制以及我方的飞兵不能出击，本关想保住所有的俘虏还是挺有难度的。战前把回复特技给オルゲ装上，再把ニケ身上的调合药换给他，这样他一个人就基本可以应付左边的敌人了。ニケ尽量往中右前进，借助ラフィエル的再动，尽快打倒右边的龙骑兵。下方的敌人可交给トパック，事先记得把イレース的エルサンダー换给他，可轻松对付下方出现的龙骑兵援军。据点对话获得的レストの杖可用来解毒，之后只要留意右方再次出现的两只龙骑兵援军，稳步推进并回收财宝，胜利只是时间问题。

第9章 暗よりの生还者

财宝：オリウイ草(左下数右3)、コイン(左上数下2、右上回复の茂处)

本关只有漆黑の骑士和ミカヤ两人，战前可让ミカヤ学会エリート特技，在这关可轻松升到LV20。由于本关漆黑の骑士不能救出ミカヤ，因此在尽量让ミカヤ用魔法间接攻击打倒敌人的同时，也需要密切留意可间接攻击的敌人的攻击力与命中率。初期可让漆黑の骑士卸下武器作盾，以免他马上把敌人全部反击干掉。持续数回合等敌人增援全灭后，再向上和右上打倒固定地点的敌人，同样针对没有间接攻击的敌人，可让漆黑の骑士做盾，交给ミカヤ解决。敌人全灭后，在初始位置右侧不远处会出现BOSS，由于他不会移动也不会间接攻击，可用ミカヤ慢慢磨死他。



终章 デイン复活

宝箱：死神の咒符、はやての羽、アンロックの杖、能力胜负の书、コイン、待ち伏せの书

第一部的最后一章，在据点要先做一些安排。トパック、ムワリム、ビーゼ三人要等到第四部4章才会再加入，之前不要留贵重的物品在他们身上。此外这三人再加入后基本也没上场机会，他们的特技可以先卸下，和其他特技书等贵重物品一起交给イレース，让她在第三部



带给后期我方主力的アイク队。特别是见切、护手和俊足高难度下一定要带走，而武器之类的就不用带了，天敌/兽の书和すり抜け也不要带，以后会有用。

本关由于漆黑の骑士和狼女王ニケ可以出击，要想过关是轻而易举的事，需要注意的是第2回合右方出现的两个盗贼，可派两只狼前去搞定。第三回合左下会有敌人援军，干掉后再从上方的高低差地形前进，或最初就让漆黑の骑士去消灭段差处的敌人。7回合左下方出现的敌人援军可利用间接攻击消灭，左侧和右侧的援军只要留有人手都问题不大。其他需要注意的还有左上魔法师的远程魔法，在制压前打开全部的宝箱，其中待ち伏せの书也可以交给イレース带走。ミカヤ过关后自动转职，最好在之前等级升到20；漆黑の骑士和ニケ会有较长时间不在队中，他们身上的东西先记得交给其他同伴。一切都准备好之后就制压过关吧！

第二部 国とは王とは

序章 流れゆく云に

说得：マーシャ→ハール

利用ニアルチ的攻击和リアーネ的再动，初期敌人可轻松消灭，接下来可引出左下方的敌人消灭。ニアルチ的化身槽快没时可使用化身の石，等到第4回合(NORMAL难度是第2回合)ハール登场后战斗就更容易了。剩下的任务就是干掉BOSS拿到他手上的ショートアクス，先引出他附近的敌人消灭掉，再围攻BOSS。由于ハール实力强劲，战斗问题不大，只需注意云也会增加回避率。此外也可以故意让他抓住リアーネ，然后利用有同行时



技、速下降轻松获胜……这可是776的常用战术。本作中弓箭对飞龙没有特效，而是雷魔法有特效，所以ハール的实用程度大为提升，基本会是我方的绝对主力。

第1章 反乱の息吹

说得：チャップ或ネフェニー→ヘザー

访问：女神の像、钢の斧、手枪、调合药、妖魔の术符

本关的要点有两个，一个是派人去右下说得第5回合出现的盗贼ヘザー，另一个是尽快访问村庄，避免被增援的バンデット破坏。此外志愿兵不必特意攻击，过关后会有生存的奖励经验值。



▲本章的两名同伴只能任选其一，至于要收得哪一个就看玩家的喜好了。

谨慎进军 在敌人身上按A键(遥控器手柄纵持)可标记敌人的攻击范围，对于BOSS、飞行系、远程武器是常用的做法

第2章 阴谋涡巻く

财宝：练磨の书(最右下的盗贼所在处)

麻烦的索敌版面，先稳住阵脚，消灭第一批主动出击的敌人，然后等到左下敌援军出现后马上干掉他们。之后可全员逐步向右推进，途中可点火来扩大视野，前进的时候用防御最高的同伴在前吸引火力。BOSS和出口所在地在右上角，在过关前不要忘记拿财宝和偷取BOSS身上的秘伝の书，而右下的盗贼身上的コイン也记得顺便偷过来。



艾迪 满腔热血的天真剑士

第3章 骑士团出击す

财宝：コイン(左上数下7、右12下17)、武术书(左上数右6下15)

比较特殊的一关，大部分敌人比较弱，而且也不用赶尽杀绝，本关敌军的生存是有奖励经验值的；当然，那些手上有可掉下物品的敌人不要放过。留心远程攻击的投石机和对骑马有特效的武器，可比较轻松地推进到BOSS附近。BOSS的倭刀必杀率较高，尽快利用骑兵的间接攻击加再移动干掉他，同时要小心两侧的弓箭手。制压前记得回收财宝，特别是武术书。

终章 女王エリンシア

财宝：武术书(右上数下12)、オリウイ草(左上数右3下6、左下数右6上6)

典型的防卫战，战前女王エリンシア拿到那把无限使用次数的2次攻击剑アミーテ，她也会成为本关的作战主力。本关敌人增援不断，全灭是不现实的想法，而BOSS身上有可掉落的强力武器トマホーク，因此以时限内打倒敌将为目标吧！先干掉附近对飞马危险最大的弓箭手，然后再让チャップ堵住右中部的路口，让ハール去堵左边的楼梯口。借助リアーネ的两人再动，每回合让エリンシア、ハール和マーシャ尽量消灭敌人。下方的两个弓箭手装备的是长弓，要尽快消灭掉，之前避免让飞行系停留在他们的射程内。左侧楼梯下敌人身上的练达の书不要忘记拿，不过增援中的弓箭手不断，要计算好再移动的距离以免意外。8回合我方骑兵队赶到增援，NORMAL难度的话可以上前帮忙，HARD以上还是算了，杂兵都未必打得过……打倒右下固定敌人后边战边退吧。



BOSS身边的敌人处有龙の盾，不过盗贼前去还是太危险了，要利用救出、再动和精确计算，偷盗后打倒BOSS过关。要打倒BOSS还得靠女王出马，不过他旁边有个射程一样的弓箭手，先绕道左下干掉弓箭手后再移动，然后再两回合干掉BOSS，或者引出BOSS后攻击加再动，轻松过关。

第三部 交わされし誓约

序章 大进攻

财宝：コイン(左上数下2右2、下9、下5右3、制压点左5格)

又是麻烦的索敌战，不过アイク这帮人比起前面那两队可要强得多，也会是我方今后的作战主力，尽力培养吧！本关难度不大，直接向上进军就是了，BOSS位于右上角。狮子也没啥危险，途中可以让弓箭手用弩车远程帮忙解决魔法师。BOSS的武器是可以掉落的，被兽人打倒的话也会送到输送队，不过为了经验值还是自己动手吧！

第1章 ラグズとベオク

访问：青の宝玉、天使の衣

财宝：コイン(右上数左3)、たいまつ(右侧篝火上1格)

虽然点了几堆火，不过黑暗处隐藏了不少敌人，因此要小心谨慎。初期消灭附近的敌人，同时派防御最高的同伴前往左中部墙壁的尽头去堵路，敌人的长弓弓箭手尽快用必杀弓消灭掉。BOSS的武器是必杀枪，可能的话先隔墙用间接攻击干掉他。第5、6回合左下会连续出现敌方援军，之前不要急于进攻，干掉这批敌军再向右索敌。中部的民家让三兄弟之一去访问的话，不会获得天使の衣，不过下关据点会增加"三兄弟"的对话。到这时候已经没有什么难度了，由于有时限，行动不要拖拉，最后要补充的是，在右上角有个一直不移动的枪兵，不要遗漏他。



第2章 迫り来る军势

财宝：コイン(右下数左1上7、左11上5)

本关最需要留意的地方是战前的据点，据点对话获得半价购物的银卡(シルバーカード)，注意一离开据点银卡就会消失，所以在那之前要充分利用。首先要买下ドラゴンキラー，用来对付本关BOSS再方便不过了，接下来买下以后使用最多的铁の长枪之类的实用武器。由于持有银卡时卖物品不计入练成点数，所以最后要做的就是把剩下的钱全部用来买想练成的武器，再2000块卖掉银卡，之后卖掉刚买的那些武器，这样资金并没有损失，练成点数也得到了。



实际战斗并没有太多困难的地方，先分兵上下两队，逐步引出敌人消灭，留意下方的骑兵身上有可偷取的物品。上下都会出现援军，前进的时候保持队形，留心敌人的远程魔法和特效武器。右下角可掉下リカバー的司祭位于BOSS的攻击范围内，可在引出BOSS干掉的同一回合让ハール前去干掉司祭。至于BOSS，利用屠龙剑和雷系魔法会非常有效。

第3章 渡河作战

访问：大器晚成の书、ハマーンの杖、マスタークラウン

财宝：コイン(左上数下15)

本关访问获得的都是好东西，绝对不可错过，其中还有第一个二转的道具。元老院议员逃走的话，可以获得相应的奖励经验值，但是显然打倒他们会更合算。不同难度下限制时间不一样，要尽快稳步推进。顺便说一下，那些马活着也有奖励经验值的，不过我想也没人无聊到去打它们吧……

第4章 名将の一手

财宝：アロンダイト(右上数左2下1)、コイン(左上数右1下13、右8下7)

这一关相对较为简单，留心弩车和增援的龙骑将的攻击范围，避免弱小同伴受到伤害即可。



第5章 撤退战



财宝：マスタークラウン(右下数上1)、オリウイ草(左上数下12右9)、コイン(左上数右3下6、右上数左5下10)

防卫战，利用段差和地形可轻松过关，不过为了财宝和BOSS身上的エナジーの雫还是得边战边向前冲。BOSS只会距离很近时才会主动攻击，之前可将周围的敌兵先行引出消灭。

第6章 谁がための战い

财宝：勇者の弓(左下数右5上6)、オリウイ草(左下数右9上6)

视角变为ミカヤ一方，习惯了アイク队的强势，再回头看看晓之团的这帮惨不忍睹的小兵……本关的胜利条件是消灭一定量的敌人，具体数量和所选择的难度有关。虽然同伴较弱，不过利用兽人在河中移动缓慢、无法间接攻击、化身槽为0时自动解除化身等特色，让较强同伴在前面堵路，用间接攻击来逐一打倒。第一部获得的天敌/兽の书可发挥重要作用，另外也可在战前据点内购买对兽人特效的ビーストキラー给サザ，可使得战斗轻松一点。

6回合漆黑の骑士登场，记得给他换上青铜の剑之类的烂武器并装备上，NORMAL或者HARD难度二周目必须这样做，MANIAC难度的话就没必要了。



魔法的妙用 游戏中三种属性的魔法其实也是不同种族的弱点所在：炎克制兽牙族、风克制飞行系，雷则克制龙和龙骑士。

第7章 两雄、相打つ

财宝：コイン（右上数左6下11）
说得：ハール→ジル、モウディ或者レテ→ツイハーク

自己培养的两支部队初次交手，视角又转回到アイク方。本关要过关非常容易，甚至原地不动就可以轻松完成，一周目也可以在中下部和敌人战斗，注意漆黑の骑士移动后的攻击范围即可。3回合出现的友军用アイク、リュシオン与其中任一人对话即可加入。至于本关对敌方的说得，并没有太大的必要，不说得的话他们也会在第四部合流时全部加入。如果此时说得的话，反而会削弱已经非常薄弱的ミカヤ一方的实力。打倒ミカヤ一方的人员后他们只是撤退，之后仍然会在队伍中，所以不必担心，之后的类似战斗都是如此。

事实上，本关的难点在于二周目，因为关系到宰相的加入，所以这关得让アイク和漆黑の骑士交手。面对装备神剑的漆黑の骑士，这样做无异于自寻死路，之前一定要做好准备。首先在上一章让漆黑の骑士装备上青铜の剑等无法间接攻击的武



器，这样本章他出现时仍然是装备着青铜の剑，靠近后用风切の剑间接攻击即可。不过遗憾的是，漆黑の骑士移动之后会自动装备上神剑，因此不能等到他10回合移动，而要在之前攻击。要达到这点，需要让全部的飞行系部队和主角一起冲到漆黑の骑士上方的小洲，然后看准时机攻击后救出，接下来就是再动后胜利大逃亡。让アイク装备上从第一部带过来的俊足特技的话，会完成得相对轻松一点。

不过此方法对于MANIAC难度无效，因为新的特技使得漆黑の骑士受到攻击时会自动更换武器反击，此时就要装备上见切（第一部卸下后交イレース带走）来应付月光。而アイク的速度要有30，避免被追击，此外ハール也要尽量培养。



第8章 灼热の果て

财宝：コイン（右上数左6下12）

较轻松的一章，据点对话获得的恐怖の书很有用，给冲在最前作盾的同伴装备上吧，另外由于ライ要强制出击，把新获得的半化身の书给他装备上。战斗方面值得一提的也就是深色位置上的人下回合开始会受到10点的伤害，此外BOSS会主动移动攻击。

第9章 略夺者

财宝：コイン（右下的回复茂）、精灵の粉（BOSS上一格）

作战的同时要尽快给房子灭火，而工作兵要优先打倒，天马飞到上方时则要小心查看弓箭手的攻击范围。打倒BOSS前有两件事情要做，一是让天马去回收BOSS身后的财宝，由于本章没有盗贼，可能要多花几个回合才能找到；另一件事就是卸下ジョフレ身上的贵重装备，因为他要很晚才会归队。一些比较贵重的武器如勇者枪、远程魔法之类的，交换给不会使用的同伴，免得下关他们作为友军把这些用个精光。

第10章 クリミアの心

财宝：コイン（右上数下6左5、右下数上1左7）

本关可兵分两路，最强的アイク和ハール等人前往上方协助保护女王，尤其是优先干掉敌方的弓箭手。其他人走下方向右攻击前进，盗贼可以偷到一些好东西，不过也要注意自身的安全。友军死亡只是撤退，无须担心。



▲练级必备的技能就是它了。

第11章 退けぬ理由

财宝：コイン（右下角）

麻烦的攻坚战，敌方的飞龙和投石机的攻击范围要切实掌握。投石机对飞行系并没有特效，不过对于防御较低的リアーネ等人也会造成一定伤害。前进到约16列，鹰王会带着リアーネ出现，注意鹰王是友军，而リアーネ加入我方，要及时让她移动到其他同伴的保护之下。作为过桥战的传统，落穴仍然会给我们造成很大麻烦，踩上去的同伴会强制一回合无法行动。敌方还会使用光の结界，相配合后甚至有地方只有飞行系能够通关。此时有两个办法，一是让飞马逐个打过去，二是等待5回合后光の结界的消失。另外在没踩到落穴之前，将飞行系放在落穴所在位置，那么其他同伴就能顺利通过这里。顺便说一下，让三飞马全部登场的话，就可以开始使用三角攻击了。

第12章 生きてこそ

财宝：マスタークラウン（タニスの初始位置）

同样是一定杀敌数之后过关，同伴实力较弱的话可以让友军在前面作盾。飞上来的天马用弓箭手尽快干掉，不过也要注意弓箭手本身的安全。本关难度不高，不过财宝要入手就比较困难了。人够强的话，还没冲到附近杀人数就够了。要利用可穿过敌人的すり抜け特技以及在拿到财宝前时卸下武器，拿到后再杀敌过关。



第13章 血の代偿

アイク实力强劲，还是老老实实守12回合吧，好在他最后两回合才会冲上来。利用段差和间接攻击阻击兽人部队，需要留心的更多是飞行系的攻击范围。



终章 目覚めの刻

财宝：コイン（右下数上9左9）、レスキューの杖（左上数右18下17）

相当出彩的一关，虽然胜利条件是敌全灭，不过实际上并不需要。右上角的数字是敌我方战死人数之和，每加10人会发生一段小情节，声音也会越来越激烈。友军无须去帮忙，我方可沿中路前进。消灭初期敌人后需要留心敌人的睡眠魔法，及时用レストの杖解除。战死人数到80后本关结束，也不用过分向前。本关结束后アイク强制转职，在结束前最好将他的等级提升到LV20，不过我想很多人都是已经LV20好几关了吧！

第四部 神と人

分队说明

进入第四部之后首先要将合流的队伍分成三队，他们会各自进行两场战斗，然后再次合流。分队要注意实力的均衡、特技的调整、同伴的培养以及支援的选择，例如让带有半化身特技同伴分到ミカヤ队，以便将特技换给スクリミル等等。分队后资金、奖励经验值以及输送队是公用的，可利用输送队来传递物品。

以下人物是固定入选的，不可更换，一定要注意：
ミカヤ队：ミカヤ、サザ、リアーネ、スクリミル、シグルーン
アイク队：アイク、ミスト、ニケ、ラフィエル、ティアマト、セネリオ
ティバーン队：ティバーン、リュシオン、ライ、エリンシア、ルキノ、タウロニオ

序章 我が名は混沌

财宝：コイン（左上数右2下4）、マスタークラウン（两处发光的地方）

右上和左下会不断出现援军，利用桥来阻击他们吧！初始地点也会有敌援军出现，太弱的同伴干脆不要出击。本队中ミカヤ、サザ、サナキ都是最终章要强制出击的，可利用エリート特技尽快培养。尤其是サザ，本章结束后他会强制转职，如果等级还差不少的话，战前在据点给他加上一些。

第1章 帝都への道

财宝：マスタークラウン（右侧发光的地方）、悟りの符号（左侧发光的地方）、コイン（左上数右5、篝火处下5左4）

据点对话获得的ホーリークラウン是ミストの专用转职道具，等级够的话可以马上转。刚转职的アイク正好利用这关来练级，他可以单独对付下方乃至BOSS附近的全部敌人，而其他人则留在原处守卫，同时也要注意保护イナ。敌人实力较强，因此弱小同伴同样建议不要出击。

第2章 人なき世界

财宝：マスタークラウン（两处发光的地方）、コイン（左上数右12下7、右下数左3上6）

给女王练级的一关，用女王+鹰王即可全灭敌人，不过两者都需要小心弓箭手的特效和必杀。之前在据点记得把女王的慈悲特技卸下，等LV20再大发慈悲吧！二周目满足加入条件的话，第二回合ベレアス出现并加入。初始位置会出现多批援军，要特别留意。

失落的流星剑 在奥义发动时是无法同时发动必杀的，流星剑5连必杀这次看不到了……

第3章 さまざまな歪み

同伴：ソーンバルケ(用ミカヤ或者レテ在右下数左1上11的位置待机)

财宝：バゼラード(右下数左9上10)、天敌／龙の书(右上数左10下8)、冥府の术符(左上数右3下11)、化身の宝珠(ヌミダ的初期位置)、白の宝玉(左下数右7上8)、コイン(左下数右2上2、左上数右5下4)



虽然登场迟了点，不过有着悠久传统的沙漠寻宝关这次也同样出现了。沙漠里面大多数职业移动力都是惨不忍睹，只有飞行系和魔法系的职业能保持原有的移动力，同样也要特别注意敌方的这类职业。在中部以高防御的同伴为盾，逐个消灭靠上来的敌人，同时让飞马扛着盗贼四处挖宝。第5回合漆黑の骑士会作为友军登场，虽然会抢一些经验值，不过也不用在意。HARD难度中下部使用远程魔法的敌人尽快消灭掉，以免造成损失；被催眠的同伴也要尽快恢复。此外，第14回合左上方会出现三只飞龙，先要留有人手应付。

顺便提一下，挖宝或者开宝箱的时候身上物品已经满了的话，会让你选择一件物品移动到输送队，利用这方法可以将天敌/龙の书放到输送队，5章ティバーン队会用得上。

第4章 天启

宝箱：石像の欠片、ブリザード、青の宝玉、赤の宝玉、リザーブの杖、アルバレスト

财宝：风切の书(左上数右1下7)、コイン(右上数左4下9)

相当麻烦的一关，消灭初期冲过来的敌人后不要急于进攻，因为在8～15回合左、右、下、右下连续出现敌人援军，要全力应付。其中14回合右下出现的敌人中包括使用远程魔法メテオ的炎の贤者，我方新归队的三人都是他的主要攻击目标，要尽快消灭。不能马上消灭的话，记得让ビーゼ化身，而ムワリム则要解除化身以避免炎系的特效。干掉援军后可安心前进以及打开宝箱，之后要留心的是敌人的睡眠魔法。让防御最高的同伴(例如装备神剑的アイク)在楼梯口待机，睡眠后马上用レストの杖解除，等敌人的睡眠杖用光后再前进。会主动攻击的敌人都清除掉之后，让将ラフィエル放置在BOSS可以移动到的位置，敌方行动回合他会自动移动过来对话加入，然后再全灭敌人过关。

第5章 许されざる罪

财宝：女神の像(右下数左10上17)、オリウイ草(右下数左12上10、左下数右4上13)、コイン(右下数左7上13、右上数左3下3、左上数右1下7、左下数右5上8)

BOSS每回合会随机召唤4个敌人，一直会持续到约30回合。兽人的移动力非常高，要让强力同伴在前面排成一排，以保护后方较弱同伴。对于可飞越防线的飞行系敌人，就要优先消灭。本关可利用大量敌人慢慢练级，不耐烦的话也可以派遣鹰王直接去干掉BOSS。

终章 再生

本作的最终章，有着长达5关的漫长战斗，在那之前要做好充分准备。开始前ミカヤ强制转职，然后要选择17名同伴，包括6名固定同伴(アイク、ミカヤ、サザ、サナキ、クルトナーガ、イナ)以及三白鹭中的一人(可以把一个化身の宝珠给他们，整个最终章都能维持化身状态)，之后不可变更，也不可更改未入选同伴的物品和特技。

在据点要整理全部同伴的物品，不需要派出的同伴物品全部送到输送队，特技也是，记得卸下特技后还得把特技书送到输送队。接下来卖掉低级别的武器物品，购入较强武器、回复杖以及レストの杖等不可或缺的物品，剩下的资金去练成武器吧，开始战斗后就无法买卖物品了，不必再留着资金。

Area1

宝箱：マトローナ

敌人众多而且强大，先稳住阵脚消灭冲过来的敌人，注意敌人催眠魔法，尽快恢复。HARD难度还要留心远程魔法攻击，此外SS弓所在的敌人位置和NORMAL难度不同。我方初始位置会出现多批援军，在他们行动之前消灭掉。第三回合BOSS会使用全体沉默魔法，尽快用杖以及イナ的特技来恢复。过些时间他会转移到下方的防御床，让弓箭手拿勇者弓直接干掉他。增援全部干掉之后可以分兵清除残余的敌人，宝箱也不要忘记开启。



Area2

本关被分成两个区域，我方主要在下方应付潮水般涌来的敌军。打倒漆黑の骑士很简单，站在防御床上等他过来攻击就是了，两回合即可搞定。要是想让其他人练级的话，就让アイク带着漆黑左右跑，下方则要在防御床上布下防守阵势，再一批批消灭敌人。下方的ルベール身上有SS枪，不要放过，打倒漆黑の骑士过版后他的神剑也可以使用了。要是，二周目在第3部7章让アイク和漆黑の骑士战斗过，那过版之后会有一段アイク的父亲暴走后的场面回忆。

Area3

在本版之前会进行女神的加护，加护后所装备的武器使用次数无限，而且可以伤害到有正之女神加护的敌人。装备的武器一般选择神剑与附带能力加成的SS级武器，当然还是要看各人喜好，让远程魔法和吸血光魔法リザイア使用次数无限也未尝不可。不过アイク只能装备他的神剑，而杖不会获得加护效果。此外NORMAL难度加护之后全员全能力+5，HARD难度并无这样的效果。

本版的BOSS是三雄之一的黑龙王，实力强劲，靠近后还会使用波动范围攻击。而杂兵则是红龙和白龙，攻击分别是物理和魔法攻击，战斗的时候要针对弱点来下手。多利用防御床和魔防床等有利地形，此外对龙特效的雷魔法以及天敌／龙の书也会发挥重要作用。本关我方的两条龙不会受到攻击，甚至不会被反击，可安心练级。打倒BOSS后即可过版，不要顺手杀了旁边的两条龙，他们过版后会加入。

不过要打倒黑龙王也并不容易，能力超高之外，女神的加护还使得我方只能靠基本能力来战斗。女神的加护的具体效果如下：

①负之女神加护过的武器才能造成伤害；

②必杀、特效、战斗特技全部无效；

③每回合自动回复一定HP，具体数值和幸运值相同。

对BOSS战时派遣主力作战，记得装上见切，争取一回合搞定他。

Area4

本关的精灵敌人都是20格瞬间移动的，在我方行动时要尽力消灭不在BOSS周围的精灵，并且保护好弱小同伴。不过敌人并不会攻击白鹭，无须为此担心。皇帝サナキ无法攻击BOSS，自然也不会受到攻击。本关BOSS也会使用范围攻击，而且受到致命伤害时会由身旁的精灵进行守护，HP不多时下回合还会转移到别处，其他精灵则跟随转移并继续守护。所以和BOSS交战前尽量一回合打倒他身边的全部精灵，再一口气解决他。二周目在第3部7章让アイク和漆黑の骑士战斗过的话，过版后会有当初神使暗杀事件的回忆，而セフェラン也被ミカヤ救活了。



Area5

上一版セフェラン被救活的话，本版开始后他会出现并加入，持有的女神の杖可以回复全员全部HP。女神最初是无法被攻击的，先要打倒环绕她的8个オーラ，注意攻击时自己也会受到一半攻击伤害，而狮子王和セフェラン(エルラン)攻击时自己不会受到伤害。女神会轮流使用范围和单体攻击，注意她的单体攻击并不止显示的1～2格，受到范围攻击后用女神の杖或者リザーブの杖来全体回复。オーラ全部有女神的加护，所以要尽量在攻击时集中打倒，不要给它回复的机会。攻击时要注意它们所在的防御床和魔防床，使用相应的攻击方式会比较有效。旁边的几只精灵也要尽快打倒，否则它们会围攻我方的弱小同伴。

打倒全部オーラ之后可以攻击女神本体，她的防御较弱，使用物理攻击比较有效。注意打倒她时需要使用アイク来进行最后一击，否则打倒后她会自动复活并且回复全部的HP(NORMAL难度为回复10点HP)。打倒女神后就通关了，慢慢欣赏CG以及自己的战绩吧！

通关后的奖励

通关后在开始目录处多了エクストラ选项，有以下项目：

①**战绩履历**：通关时的履历，包括游戏时间、回合数以及个人战绩最高的同伴，可阅览最新30周目的战绩。

②サウンドルーム：音乐模式，可听游戏中听到过的音乐，共有85首。切换音乐的时候背景图片也会随机切换，可按屏幕按键提示查看图片，此时可按左右来顺序切换图片。

③ムービー**回想**：观看游戏中的CG动画。

④イベント**再生**：可查看见过的全部据点会话，没看到的会是无法选择的暗色，还有收集度。

⑤**"苍炎の轨迹"支援会话再生**：继承前作记录后才会出现，可查看前作中达成的支援对话。

此外自动的兵种会增加白鹭等多种职业。

读取通关存档后可开始二周目，注意读取后会覆盖掉通关存档，之前记得备份记录或者保留打倒女神后的存档。有以下几点主要变化。

①可选择最高的MANIAC难度，不过需要HARD难度通关；

②环境设置中多了关闭地图战斗画面和详细显示过关时奖励经验值内容的选项，前者可以节省不少时间；

③第3部13章多了第三种选项，选择后ペレアス会在第四部2章自动加入；

④第3部7章让アイク和漆黑の骑士交战过的话，在最终章Area2～4打倒BOSS后都会增加相应的回忆情节，同时Area5开始后エルラン加入，通关后会是正负女神重新合体为创始神晓之女神アスタテューヌ的真结局。不过从目前的情报来看，二周目选择NORMAL难度的话，会由于Area2打倒漆黑の骑士后回忆被删除而导致无法让エルラン加入，自然也无法看到真结局。

专用的特技　慈悲是女王专用的特技，无法给别人装备。

编 纱迦 美编 NINA



变态玩法第二弹！

有读者来信问："我喜欢RPG，最近刚买PS2，请问是先玩《最终幻想Ⅹ》好，还是先玩《最终幻想XII》好？"就我个人来说，两款游戏都是相当不错的，而且内容也有很大的区别，所以先玩哪个都是没有问题的。闲话少说，这期继续为大家放出两条《最终幻想XII》的变态玩法。其中第一条和战斗无关，但更加有趣，相信所有人看过之后都会发出会心一笑。

最终幻想XII		Square Enix	RPG
PS2	ファイナルファンタジー		日版
	2006年3月16日	1人	8800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

④ 测量伊瓦利斯大陆

《FF XII》为我们构建了一个庞大的伊瓦利斯世界，丰富的地貌、多变的气候、复杂的住民……这个世界的一切都显得那么真实。不过有没有人想过伊瓦利斯大陆究竟有多大呢？下面就让我们化身为地理学家，进行一次实地测量！

以步数进行计算

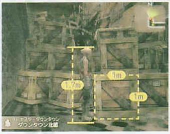
正如标题所述，以步数进行计算无疑是最简单的一个方法。因为游戏中已经提供了步数计量的数据，这样只需做做减法即可得知两地之间的距离。

不过我们必须确认的是，所有角色的跨步距离是否一致，要知道每个人走路的动作都不一样。相信很多人都产生过诸如巴修走得慢、艾雪走得快之类的错觉吧？不过经过我们实际比较之后，发现所有人角色的跨步距离都是一样的，仅是奔跑时比行走时快一倍。于是，我们就可以将梵的步数正式定为测量单位了！

测量单位的确定

由于伊瓦利斯是一个虚构的世界，所以我们的当务之急就是找出换算规律，以供将梵的步数换算为现实世界中的长度。其实这个换算规律官方其实已经给出了，那就是各角色的身高！比如梵的身高就是1米70。

先让我们来到梵的出生地ラバナスタ・ダウンタウン，这里有很多正方形的木箱。很容易就可以看出，梵的跨步距离正好接近正方形木箱的边长。那么它的边长又是多少呢？让1米70的梵往木箱旁一站，算算比例就知道了——边长正好是1米！也就是说，梵的跨步正好就是1米！接下来就让我们开始测量吧！



测量规则

本次测量之旅，是从伊瓦利斯大陆的最西端走到最东端，根据所走的步数，很容易就可以算出其实际距离。为了降低误差，我们特制定了以下3条规则：

1. 领头人是梵。
2. 选择最短路径。
3. 回避一切战斗和陷阱。

为了做到第3条，需要另外两名同伴进行辅助工作，推荐使用右图的配置。虽然我们尽量做到走直线，但由于游戏中不能进行任意两点间的移动，故得出的距离肯定有一定误差。当然误差也是现代科学无法避免的，大家就不要那么深究了。



测量过程回放

本次测量之旅，从大陆最西端的レイスウォール王墓·暁天の间开始，路上会依次经过大砂海ナム·エンサ、大砂海オグル·エンサ、西ダルマスカ砂漠、东ダルマスカ砂漠、モスフォーラ山地、サリカ树林、フォーン海岸、ツイッタ大草原、セロビ台地，最后到达港町バーフォンハイム的飞空艇中心深处，即大陆最东端。右表就是全过程回放！

地名	移动步数	参考耗时
レイスウォール王墓	248	42秒
大砂海ナム・エンサ	1211	3分56秒
大砂海オグル・エンサ	1193	3分46秒
西ダルマスカ砂漠	694	2分39秒
东ダルマスカ砂漠	452	1分28秒
モスフォーラ山地	770	2分43秒
サリカ树林	591	2分19秒
フォーン海岸	1133	3分51秒
ツイッタ大草原	902	3分9秒
セロビ台地	1039	3分36秒
港町バーフォンハイム	243	53秒
总计	8476	29分02秒

这个结论多少有些出人意料。我们印象中广袤的《FF XII》世界，居然东西长度只有8公里多，不到半小时就可以全部走完。虽然游戏中出现的地图并不是伊瓦利斯大陆的全貌，但要知道我们的旅程也不是直线啊！不过经过仔细分析后可以发现，游戏中在两个区域间切换时，实际上是省去了一定的距离，这个距离经我们目测之后得知是20步左右。不过尽管如此，所增加的距离也是相当有限的。这可真是"不试不知道，一试吓一跳"了！

测量路线图



测量之旅的经济效益

在这次测量之旅中，我们还有一个小小的收获，那就是恢复了345点MP！虽然这个数字比较寒碜，但是考虑到在城镇村庄里是不能恢复MP的，也就能够理解了。345点MP等于6.9个エーテル所能恢复的MP值，也就是1532元。本次测量之旅的经济效益即为1532元！

©2006 SQUARE ENIX CO.,LTD.ALL Rights Reserved.



⑤ 不走执照盘通关

玩过这个游戏的人一定知道执照盘的重要性。不走执照盘，就无法获得任何能力，无法装备任何新武器防具，无法使用必杀技和召唤兽……总之几乎可说是废人。但现在我们就要进行这个挑战！

想必大家已经猜到，不走执照盘的话，练级同样可以令能力上升，如果能练到99级的话……没错！从理论上来说不断打初期的狼也能练到99级，但是这需要天文数字般的时间。上期杂志已经披露了梵在无任何限制的情况下1人练到98级的方法，总共用时近100个小时。如果限制执照盘的话所需时间恐怕要翻上十倍。所以我们面临的挑战将更大。

本次挑战的规则
1. 不走执照盘（剧情必须习得的除外）。
2. 可以使用各角色初期拥有的执照。
3. 与执照无关的任何道具均可使用。

既然不能走执照盘，那么就只好从各角色初期拥有的执照开始打主意了。首先来看一下6位角色的初期能力。

1.初期能力检阅







▲左边为艾雪的执照盘，右边为巴修的执照盘。很显然，只有巴修才能在不违反规则的情况下学会召唤，从而解开剧情需要的大门。

姓名	初期拥有的执照
梵	军刀装备、轻装备1、盗む、アクセサリ1
巴尔福雷	铳装备1・2、盾装备1、轻装备1・2、重装备1、盗む、应急处置
芙兰	弓装备1・2、盾装备1、轻装备1・2、重装备1、白魔法1、黑魔法1、盗む
巴修	军刀装备、剑装备1、ブレイカー装备1、盾装备1・2、轻装备1、重装备1・2、アクセサリ3、ライブラ
艾雪	剑装备1・2、盾装备1・2、轻装备1、魔装备1、重装备1・2、アクセサリ1・2、白魔法1・2
潘妮罗	ダガー装备1、轻装备1、白魔法1

从上面可以看出，最早加入的梵和潘妮罗因为拥有的执照太少，基本上在我们的挑战中发挥不了任何作用了。剩下的4人中，拿着フレイル（攻击53）的巴修是我们的主攻手，巴尔福雷的最强武器シリウス（攻击18）因为有无视防御的效果，同样是进攻的主力。拥有盾装备1・2的艾雪则可以充当盾役角色，在战斗中吸引敌人的火力。在剧情中要求必须有一个人学会召唤兽ベリアス，从不违反挑战原则的因素来说，只有巴修才能当此重任。

2.活用剧情装备

在游戏中有几件剧情装备，在正常游戏的战斗中它们几乎派不上用场，但在我们这次挑战之旅中就相当重要了！因为这些剧情装备是无须执照盘即可装备的！



▲好装备只有一个，要看准时机给挨打的人切换上去，才能发挥最大效果。

女神の魔石	魔法防御13，但MP变为0。在ラバナスタ王宫得到，进入战舰リヴァイアサン后消失。
人造破魔石	全属性攻击半减，但永久沉默。在战舰リヴァイアサン得到，进入ヘネ魔石矿后消失。
暁の断片	魔法防御20，但MP变为0。在レイスウォール王墓得到，来到大灯台上层后消失。
覇王の剑	攻击30，回避30。在ミリアム遗迹得到，来到大灯台上层后消失。
契约の剑	攻击30，回避30。在古代都市ギルヴェガン得到。

活用这些装备，将令游戏进程轻松不少，例如与火系召唤兽的剧情战斗中，装上人造破魔石的话伤害将大为减少。其实无须执照盘即可装备的还有一件，那就是最强的トロの剑，可惜要拿这把剑的话需要战胜游戏中最强的两个敌人，我们这次挑战就不要想了……

3.活用GUEST角色



GUEST角色不能升级，因势制宜情无法更改，换而言之就是不能控制，也不能为其更换装备。但其能力在加入时绝对是首屈一指的，而且他们的能力和装备可不受限制。利用GUEST角色在队伍中的时间，我们可以多去完成一些支线，这样会轻松很多。像沃斯拉的远隔攻击、拉萨的免费回复药，都是此次挑战中极为珍贵的辅助。

4.用道具来取代魔法

不能走执照盘，魔法方面也只有初期的几种可以用来耍耍。但这对于我们的挑战没有太大帮助，为此我们需要用大量的道具来取代魔法。除了众所周知的回复道具，还有3种道具是相当有用的。

バランスの魔片	能无视防御攻击复数敌人，极为便利。
リフレガおの魔片	大范围魔法反射，有效时间较短，要看准时间使用。
バッカスの酒	让我方同伴进入狂战士状态，能弥补中后期攻击不足的问题。

5.最强攻击手段



到游戏中后期，我方的攻击力将成为大问题，就算加上狂战士也没办法。这个时候就需要用点别的手段了，那就是游戏中最便宜、最不起眼的サビのカタマリ（锈铁块）。

サビのカタマリ是无视防御的单体攻击技巧，其威力的计算方法比较特别，等于使用者的最大HP除以1～10中的随机一个整数。假设使用者的最大HP是1000，那么使用サビのカタマリ后有可能产生1000、500、333、250、200、166、142、125、111、100这10个效果。

而サビのカタマリ并不是最强攻击手段，ダークマター才是。它是范围攻击道具，其威力等于到使用时为止所有サビのカタマリ造成的伤害之合的1/3，最大6万。也就是说如果用サビのカタマリ累计造成18万的伤害值，那么ダークマター就可以达到最大伤害力6万。

在这6万的伤害值之下，简直就是寸草不生了。但是当玩家使用之后，サビのカタマリ的累计伤害值就会从0开始计算，这样算来一次游戏也没多少次机会发挥，除非你肯用时间去练。在此推荐玩家在地下宫殿对5匹植物怪的BOSS战中使用，因为这是本次挑战中的一大难点。

6.最终战的准备

道具名	推荐入手地点	参考使用个数
エリクサー	幻妖の森	49个
ラストエリクサー	セロビ台地	23个
ホーリーの魔片	サリカ树林	38个
コラプスの魔片	セロビ台地	57个





▲推荐等级练到80以上再来挑战。

限于篇幅，不可能逐一记录本次挑战的难点。不过只要按照以上5点原则，相信打到最后不在话下。不过最终战的难度还是相当高的，为了完成挑战，我们需要大量的道具作准备。但此时我们已经能够去很多地方反复获得珍贵道具了，因此只要花费一些时间，不难完成庞大的物质储备。终于，最终BOSS也倒在了我们强大的道具攻势之下，本次挑战顺利完成！不过还有魔神龙、“5000万”、OMEGA这三大巨头没打啊？这个……就交给有心的玩家了……

研究中心 RESEARCH CENTER

高达无双	NGBI/ ω -force	ACT
PS3 ガンダム无双		日版
2007 年 3 月 1 日	1～2 人	7800 日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

文 十六夜
美编 菲菲



ガンダム無双

GUNDAM MUSOU

上次我们只为大家介绍了游戏的基本系统以及各种特色，相信各位一定都没有看过瘾，本期就利用研究的机会再详细介绍游戏的一些经典要素。强化部件中数值加成与附加特殊效果这两点比较有新意，不仅避免了类似“《无双》系列”后期装备道具的单一化，更能够根据玩家需要自由选择效果和强化重点，自由度相对提升不少。技能习得方面带有明显的随机性，但也正因如此角色的每次升级都充满新鲜感，不会因为过多的重复而使玩家感到厌倦。



攻击方式详解

与“《无双》系列”相同，玩家在战斗中同样能够通过□键、△键与×键的组合实现丰富的连击。需要注意的是，本作中机体升级接近于“《无双》系列”武器等级的提升，因此机体等级越高能够发动的普通连击数也就越高(最高12连击)。本作在战斗中与“《无双》系列”最大的不同就是引入了能够让机体快速移动的喷射键(×键)，配合普通连击或Charge攻击，不仅能够在攻击过程中快速躲闪敌人的进攻，更能第一时间更换攻击目标、调整机体位置，熟练掌握后更能做出原作中NT驾驶员标志性的高速战斗，绝对让人大呼过瘾。



▲射击系武器在战斗中作用不大，主要用于牵制对手。



■根据机体的特点，Charge攻击方式被设计得充满特色。



武者ガンダム

完成官方模式中全部角色的路线，并且在原创模式中完成每部高达作品最少一名角色的路线(比如原创模式中完成アムロ、カミーユ、ジュドー、ロラン、ドモン和ヒイロ的路线)，便能获得武者高达。





全要素获得方法

官方模式

通关角色	获得奖励
アムロ	原创模式中能够使用アムロ
	官方模式中追加シャア路线
	追加机体“シャア专用ゲルググ”
	官方模式中アムロ能够自由换乘机体
カミーユ	原创模式中能够使用カミーユ
	官方模式中追加シロッコ路线
	追加机体“ジ・O”
	官方模式中カミーユ能够自由换乘机体
ジュドー	官方模式中追加ハマーン路线
	原创模式中能够使用ジュドー
	追加机体“キュベレイ”
	追加机体“ZZ ガンダム”
	官方模式中ジュドー能够自由换乘机体
シャア	原创模式中能够使用シャア
	追加机体“シャア专用ザク”
	追加机体“百式”
	官方模式中シャア能够自由换乘机体
シロッコ	原创模式中能够使用シロッコ
	官方模式中シロッコ能够自由换乘机体
ハマーン	原创模式中能够使用ハマーン
	官方模式中ハマーン能够自由换乘机体

原创模式

通关角色	获得奖励
ドモン	原创模式中能够使用东方不败
	原创模式中能够使用プル的条件之一
	追加机体“マスターガンダム”
	追加机体“キュベレイ Mk-II(黑)”
	原创模式中ドモン能够自由换乘机体
ヒイロ	原创模式中能够使用ミリアルド
	原创模式中能够使用ジェリド的条件之一
	追加机体“ガンダムエピオン”
	追加机体“ガンダム Mk-II(黑)”
	原创模式中ヒイロ能够自由换乘机体
ロラン	原创模式中能够使用エマ的条件之一
	原创模式中ロラン能够自由换乘机体
アムロ	原创模式中アムロ能够自由换乘机体
エマ	原创模式中エマ能够自由换乘机体
プル	原创模式中能够使用プルツー的条件之一
	追加机体“キュベレイ Mk-II(红)”
	原创模式中プル能够自由换乘机体
カミーユ	原创模式中カミーユ能够自由换乘机体
シャア	原创模式中シャア能够自由换乘机体
ジュドー	原创模式中能够使用ルー的条件之一
	原创模式中ジュドー能够自由换乘机体
东方不败	原创模式中东方不败能够自由换乘机体
ミリアルド	原创模式中ミリアルド能够自由换乘机体
プルツー	原创模式中プルツー能够自由换乘机体

注：原创模式中机体、角色出现方法并不惟一，本表先后顺序可能存在差异。所有角色完成原创模式后都能够自由换乘已经获得的机体。

©创通エージェンシー・サンライズ

道具与强化部件

与“《无双》系列”相同，当玩家在战斗中击毁杂兵机后会有一定概率获得道具。除了增加机体攻击力、防御力以及速度的道具外，还有回复机体耐久度、SP值等道具。除了这些能够暂时增强玩家能力的道具外，战斗中玩家击毁BOSS机或是据点兵长，都有机会获得部件箱（パーツコンテナ），这样在战斗胜利后就能入手用于强化机体的部件。

■即便玩家击败BOSS机，是否出现部件箱运气依然很重要。



战场道具

名称	效果
エネルギーパック	回复 200 耐久值
エネルギータンク	回复 500 耐久值
エネルギーキャリア	完全回复耐久值
テンション charge	回复 1 段 SP 值
テンションマックス	完全回复 SP 值
ハロ	完全恢复机体耐久值、SP值、喷射值
スパークボール	攻击范围内全体敌人，并使其在一定时间内无法行动
パワーウェポン	30 秒内机体攻击力 × 2
ヘビーガード	30 秒内机体防御力 × 2
ハイパーリアクター	30 秒内机体移动速度 × 2
パーツコンテナ	战斗胜利后获得强化部件

关于格剑

与“《无双》系列”的锷迫类似，战斗中如果敌我双方同时使用格斗武器攻击对手，就有可能出现动画中双方光剑架在一起对峙的经典场面。格剑发生后，不仅双方的位置会自动调整，更重要的是敌我双方同时获得15秒内攻击力提升一倍的效果。推荐的打法是在格剑特写结束后马上使用冲刺+连斩攻击敌人，虽然有很低概率被对手一枪撂倒……玩家如果选择“ニュータイプ”或是“强化人间”（效果为冲刺过程中不会受到射击攻击的伤害）则完全不用担心速攻因受到攻击而中断。

■格剑结束后双方会被弹开，这时就是发动速攻的最佳时机。



强化部件

在战斗中，只要玩家击倒BOSS机或是据点兵长就有机会获得装有强化部件的部件箱。与“《无双》系列”类似，玩家可以为机体装备最多3个强化部件。与“《无双》系列”不同的是，游戏中强化部件并不是惟一存在的，同一种强化部件不仅存在数值上的差异，更分别属于5名技师。

正如上期为大家介绍的一样，游戏中根据玩家装备不同技师的强化部件，能够获得额外的数值加成以及特殊效果。同时装备两个以上相同强化部件或是装备所属于同一技师的强化部件，都能够获得额外的数值加成。另外，玩家如果按照特定的组合方式装备强化部件，还能够获得非常实用的特殊效果。基本上组合的原则是机体只装备所属于相同技师的同一种强化部件，这样不仅数值加成会非常高，而且更能最多获得两项特殊效果。

■利用相同部件与技师的数值加成，即使是装备低等级强化部件也能获得理想的效果。



关于强化部件的收集



■只要角色等级到达上限，就能够轻松获得高品质强化部件。

还要说明的一点就是，与“《无双》系列”不同，本作玩家在一场战斗中最多只能获得5个部件箱，而这些部件箱所出“货”的种类完全是随机的，与难度毫无关系。虽然与难度无关，但并不意味着本作强化道具的收集就全看人品，其实玩家在初期和中期只可能获得大量普通强化部件（道具栏前两行），而只有在角色等级到达上限——也就是30级的之后，才能有比较高的概率获得MUSOUユニット、未来预测プログラム等高级强化道具（难度不限）。

角色成长与技能习得

游戏中玩家与机体都能够通过击倒敌人获得经验值来提升等级。角色的最高等级为30级，每次升级都会小程度提升机体格斗、射击以及防御值。除此之外，最重要的是在升级过程中还能够随机获得36种技能中的其中一个。与获得强化道具一样，技能的习得也是完全随机的，而当角色等级到达上限之后，每完成一关就一定会习得一个技能，因此只要有耐心就一定能够令角色“圆满”。上次特快中向大家了介绍了技能分为固有技能和普通技能，不过在选择装备的技能时并没有限制，只要玩家获得了技能，无论固有技能还是普通技能都可以在一起装备。

技能一览表

名称	效果
ブレッシャー	SP值MAX时，攻击敌人过程中即便目标防御也能对其造成伤害
スマッシュヒット	SP值MAX时，Charge攻击附加破防效果
アーマーゲイン	SP值MAX时，命中敌人后附加吸收耐久值的效果
インパルス	SP 值 MAX 时，攻击附加电击效果
オーラバースト	SP值MAX时，普通冲刺附带攻击判定
スカイアイ	SP值MAX时，防御时能够防御各方向的攻击
ハードストライク	SP值MAX时，低概率发动强力近身攻击
スナイプ	SP值MAX时，低概率发动强力射击攻击
ニュータイプ	冲刺过程中不会受到射击攻击的伤害；可以使用浮游炮
强化人间	冲刺过程中不会受到射击攻击的伤害；可以使用浮游炮
エリート	喷射值恢复速度上升
流派・东方不败	攻击力与耐久值成反比
ゼロシステム适应	防御后硬直时间减少
ムーンレイス	每击毁50敌机，在30秒内随机提升机体能力

名称	效果
サイトオン	射击攻击的锁定性能上升
ショックウェーブ	发动SP攻击时会向四周发动冲击波
零距离射击	射击系攻击的伤害值与玩家与目标的距离成反比
メカニックセンス	机体获得的经验值上升
カスタマイズ	能力提升道具的效果时间延长
ヒートアップ	攻击力与连击数成正比
ノックダウン	使用 SP 攻击命中敌人后，目标会一定时间内无法行动
ガッツ	自机不会出现无法行动的情况
パリィング	防御不会被崩坏
パイロットセンス	驾驶员获得的经验值上升
リーダーシップ	全体友军能力上升
ロングレンジ	近身格斗系武器攻击范围上升
ジャンクハント	掉道具概率与连击数成正比
クロスドライブ	强化 C2 攻击
デルタドライブ	强化 C3 攻击
スクエアドライブ	强化 C4 攻击
ハイテンション	强化 SP 攻击
ガードクラッシュ	一定概率攻击破防
カウンター	根据防御时机能够弹返敌人的近身格斗攻击
明镜止水	SP 值徐徐回复
斗争本能	受到攻击不会出现硬直
精密射击	光束武器攻击能够贯穿目标

注：左表为固有技能，右表为普通技能

怪物猎人 携带版 2nd	Capcom		ACT
PSP	モンスターハンターポータブル 2nd		日版
	2007年2月22日	1～4人	4800日元
	对应无线LAN		对应玩家年龄：15岁以上

文 晴天&LIKY　美编 anubis

从本期开始，内容满载的《怪物猎人 携带版 2nd》研究计划将正式启动。本次研究的重心主要放在猫食堂和农场的素材收集上，相信大家结合上期攻略中的要素，一定能在自己的波凯村中生活得更加惬意，为打造自己的优良装备，搜罗到更多稀有的素材。研究的最后还有《掌机王SP》小编LIKY为大家编写的“上网联机详细指南”，喜欢怪物猎人的玩家怎能错过？

研究中心 RESEARCH CENTER

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd
モンスターハンターポータブル

猫食堂全料理效果一览

继上期为大家公开了所有料理材料的类别和推荐组合后，以下就为大家列出所有料理的组合效果，相信对于持有不同武器的玩家或是在没有对应材料出现时，以便选择另外的组合来获得其他效果等方面更有帮助。通常情况下，相应材料是否出现主要受猫“得意食材”的影响，所以在选择雇佣猫厨师时，应主要以“得意食材”的种类为主，技能为辅。


▲在吃过猫食堂后记录游戏会保存所获得的效果，如果吃错了东西就做一次采集任务来消除吧。

材料组合	1只猫厨师	2只猫厨师	3只猫厨师	4只猫厨师	5只猫厨师
肉×肉	体力+10	体力+20	体力+20	体力+30	体力+30
肉×野菜	耐力+25	耐力−25	体力+10、攻击力UP（小）	−	体力+40、攻击力UP（大）
肉×鱼	耐力−25	−	雷耐性+3	耐力+25、水耐性+5	体力+20、耐力+50
肉×谷物	体力+10	防御力+15	−	耐力−50	−
肉×果实	−	火耐性+3	攻击力UP（大）	攻击力UP（小）、火耐性+5	体力−40、耐力−25
肉×乳制品	−	体力−20	−	体力+40	耐力+25、防御力+15
肉×酒	攻击力UP（小）	体力+10	耐力−25	防御力+10、冰耐性+5	攻击力UP（小）、火耐性+5
野菜×野菜	防御力+10	防御力+10	防御力+10	防御力+10	防御力+15
野菜×鱼	耐力+25	−	体力−30	体力+20、龙耐性+3	防御力+10、冰耐性+5
野菜×谷物	耐力−25	攻击力UP（小）	耐力+50	耐力+25、攻击力UP（小）	耐力+25、攻击力UP（小）
野菜×果实	体力+20	防御力+10、体力+10	体力−30	耐力+50	−
野菜×乳制品	−	体力−10、耐力−25	体力+10、防御力+15	−	防御力+20、耐力+25
野菜×酒	−	耐力+25	−	体力+40	耐力−50
鱼×鱼	攻击力UP（小）	攻击力UP（小）	攻击力UP（小）	攻击力UP（小）	攻击力UP（大）
鱼×谷物	体力+10	体力+20	−	体力−30、耐力−25	体力+40、防御力+20
鱼×果实	体力−10	−	耐力+25、火耐性+3	防御力+20	耐力+50、防御力+10
鱼×乳制品	−	耐力−25	体力+30	防御力+10、雷耐性+5	−
鱼×酒	防御力+10	耐力+25	耐力−25	−	−
谷物×谷物	耐力+25	耐力+25	耐力+25	耐力+50	耐力+50
谷物×果实	冰耐性+3	−	−	体力−40	体力+30、耐力+25
谷物×乳制品	−	−	防御力+10、耐力+25	体力+30、攻击力UP（小）	体力−50
谷物×酒	耐力−25	体力+10、雷耐性+3	防御力+15、水耐性+3	−	体力+30、水耐性+5
果实×果实	−	体力−10	−	体力+10、攻击力UP（小）	−
果实×乳制品	耐力+25	水耐性+3	体力−20、耐力−25	−	体力+50、龙耐性+5
果实×酒	体力−10	−	攻击力UP（小）	体力+20、防御力+15	攻击力UP（小）、雷耐性+5
乳制品×乳制品	−	耐力+25、攻击力UP（小）	−	−	−
乳制品×酒	体力−10	冰耐性+3	−	体力+20、耐力+25	体力+50、耐力+50

波凯农场素材全搜罗

虽然游戏中大多数制造装备的素材都可以从各种怪物身上获取，但一些高级装备中仍然会需要一些在通常任务中无法获得的素材，如果各位玩家还在为从未见过的材料而发愁的话，仔细阅读完以下关于农场收集的详细资料一定会有不小的收获。

农田

在农田中最具有收获价值的无疑为“赤の种”和“绿の种”，利用它们能更便捷地获得ドスビスカス这种制造高级装备的珍稀植物，而“龙杀しの实”对于远程攻击的角色来说也是相当珍贵的物品，利用它制造出来的“灭龙弹”绝对是对付后期大型敌人的强力武器。通常情况下，所有可种植的物品在收获时除了会获得1～3个同种物品外，还有一定几率获得1～2个“奖励道具”，还有一点值得注意的是，使用“モンスターのフン”可以将任意一块土地直接提升到3级，“飞龙のフン”则可以一次性将三块土地都提升到3级，使获得物品的效率大大增加，而获得这些绝佳农田肥料的最佳场所则是在集会所的G级任务中从森丘的1、5区进行采集。



可种植的物品	赤の种、绿の种、怪力の种、忍耐の种、药草、げどく草、ネムリ草、トウガラシ、ペイントの实、カラの实、ハリの实
赤の种收获物	赤の种、カクサンの实、サボテンの花、火炎草、トウガラシ、マタタビ、ドスビスカス
绿の种收获物	绿の种、ツタの叶、ネンチャク草、はじけクルミ、落阳草、龙杀しの实、ドスビスカス
奖励道具	カクサンの实、火炎草、カラの实、钓りカエル、钓りバッタ、钓りミミズ、ネンチャク草、はじけクルミ、ペイントの实、虫の死骸、药草、龙杀しの实、ドスビスカス

捕虫

从虫の茂み采集的光虫是制造“闪光玉”的素材之一，当发展到最高级之后，所收集到的マレコガネ是制造高级昆虫等其他S级套装的必要材料，同时王族カナブン、ドスヘラクレス、キラビートル配合铠石可以获得各种升级防具的铠玉，想追求高防具性能的玩家一定要牢记；在虫の木上能够获得道具主要跟玩家当前的虫の茂み等级有关，而使用不同的锤子所能获得的实际物品差别并不大，使用しろねこハンマー的蓄力动作较慢，很容易按出强力一击；くろねこハンマー略快，但节奏仍然很好把握；きんねこハンマー蓄力动作最快，高级的昆虫只能使用它才能得到。



虫の茂み	不死虫、虫の死骸、钓りミミズ、钓りホタル、钓りバッタ、光虫、ヤマイモムシ、にが虫、セッチャクロアリ、キラビートル、カクバッタ、オオナナホシ、クモの巢、オオツノアゲハ
虫の茂み＋1	不死虫、雷光虫、光虫、にが虫、钓りミミズ、セッチャクロアリ、キラビートル、オオツノアゲハ、オオナナホシ、ランゴスタの羽、カンタロスの羽、ドスヘラクレス
虫の茂み＋2	王族カナブン、ドスヘラクレス、キラビートル、オオツノアゲハ、雷光虫、不死虫、オオナナホシ、ランゴスタの甲壳、カンタロスの甲壳、钓りフィーバエ
虫の茂み＋3	マレコガネ、虹色コガネ、王族カナブン、ランゴスタの薄羽、カンタロスの薄羽、ドスヘラクレス、光虫、クモの巢、钓りフィーバエ

©CAPCOM CO.,LTD. 2007 ALL RIGHTS RESERVED.

冒险船

大家可千万不要小看这只充满冒险精神的小猫，给予它不同的点数可以获得通常情况下无法取得的大量稀有素材。最开始玩家只能选择200、300两种方式，当通过村长5★或集会所3★的紧急任务后就会在每个地点追加500点的选项；当玩家HR4时会再次追加除森丘、火山以外地点的1000点选项；HR5时则出现最后两个地点的1000点选项。惟一需要注意的是，小猫出发后，完成采集类的任务是无法让其返回的，而观看它出发的动画时还会出现突然加速或者沉船的搞笑情节，但对获得的物品没有影响。

在村长5★任务"皇妃座す は炎の宫殿"中，先不前往8区触发看到炎妃龙的动画，直接到6区地图中心黑色石块处搬运"火药岩"回营地，每次可获得3000的精算点，当无法再获得火药岩后，站在3区被岩浆烧死3次结束任务即可，由于火药岩带在身上会不断地扣除HP，建议穿上拥有"搬运の达人"技能的套装前往，在集会所的G 级任务中，带齐所有的采集工具(包括每个级别的)将地图中的所有采集点搜索一遍也是不错的方法。



地点	精算点	获得物品
雪山	200	兽骨、ハチミツ、ペイントボール、ファンゴの毛皮、生肉、空きビン、捕获用麻醉药、光虫
	300	龙苔、铠玉、アルビノエキス、マカライトラ矿石、ランゴスタの甲壳、大きな骨、ハチミツ、カラ骨【小】、トラップツール、龙骨【小】、鸣き袋、ネット、光虫、耐雷珠
	500	ネット、トラップツール、铠玉、上铠玉、小金鱼、电气袋、アルビノエキス、大きな骨、ギアノスの鳞、ファンゴの毛、龙苔、力投珠、角笛
	1000	ドスヘラクレス、上铠玉、电击袋、ドラグライト矿石、小金鱼、トラップツール、ファンゴの刚毛、ギアノスの上鳞、龙玉、神龙苔、雷光エキス、修罗原珠、王族カナブン
密林	200	ニトロダケ、火龙の体液、ハチミツ、コンガの毛、モンスターの体液、ランポスの牙、捕获用麻醉药、耐菌珠、カラの实
	300	龙木、生肉、カラの实、铠玉、モンスターのフン、飞龙のフン、鸣き袋、火龙の体液、天盾珠、ランポスの牙、盾蟹の小壳、モンスターの体液、ハチミツ、カンタロスの羽、奇面族のお宝
	500	飞龙のフン、カラ骨【小】、黑真珠、铠玉、上铠玉、鸣き袋、火炎袋、火龙の体液、カンタロスの甲壳、龙木、天盾珠、力投珠
	1000	神龙木、カブレライト矿石、铠玉、上铠玉、坚龙骨、爆炎袋、カンタロスの薄羽、カンタロスの坚壳、モンスターの浓汁、雷光珠、カンタロスの头
沙漠	200	サボテンの花、モンスターのフン、トラップツール、火药草、マンドラゴラ、大食いマグロ、ゲネポスの麻痹牙、盾蟹の小壳、小金鱼、光虫、キラビートル、水光原珠、温风珠
	300	爆药、モンスターのフン、トラップツール、小タル、マンドラゴラ、キラビートル、铠玉、ゲネポスの麻痹牙、ランゴスタの甲壳、ランゴスタの羽、祸々しい布、水光原珠、耐麻痹珠
	500	爆药、大タル、铠玉、龙骨【中】、龙骨【大】、砂龙の鳞、エビの小壳、龙苔、祸々しい布、钓力珠、麻痹袋
	1000	ドス大食いマグロ、ランゴスタの薄羽、祸々しい布、修罗原珠、达人のドクロ、虹色コガネ、铠玉、ランゴスタの坚壳、エビの大壳、神龙苔
沼地	200	爆药、コンガの毛、生肉、イーオスの鳞、空きビン、セッチャクロアリ、大タル、兽骨
	300	生肉、トラップツール、大タル、ニトロダケ、ライトクリスタル、铠玉、狂走エキス、兽骨、龙の爪、ゲネポスの麻痹牙、イーオスの毒牙、ランゴスタの羽、カンタロスの甲壳、カンタロスの头、镰蟹の小壳、龙苔、祸々しい布、水光原珠、耐眠珠
	500	爆药、ライトクリスタル、铠玉、狂走エキス、龙の爪、イーオスの毒牙、カンタロスの甲壳、カンタロスの羽、カンタロスの头、龙苔、落し物の伞、祸々しい布
	1000	大タル、龙骨【大】、坚龙骨、猛毒袋、坚牢な骨、古代鱼、イーオスの上鳞、王族カナブン、龙苔、神龙苔、モンスターの浓汁、雷光エキス、カンタロスの坚壳、カンタロスの薄羽、上龙骨、上铠玉、コンガの刚毛、龙玉
森丘	200	ランポスの鳞、火龙の体液、ブーメラン、特产キノコキムチ、ランポスの牙、なぞの骨、潜伏珠
	300	铠玉、上铠玉、祸々しい布、火龙の体液、キラビートル、虹色コガネ、龙木、龙苔、奇面族のお宝、飞龙のフン、タルの盖、耐绝珠、ランポスの牙、ハチミツ、生肉、龙の爪
	500	飞龙のフン、上铠玉、キラビートル、虹色コガネ、火炎袋、上龙骨、龙の爪、火龙の体液、龙木、肉球のスタンプ、千里珠、奇面族のお宝
	1000	龙の爪、铠玉、上铠玉、爆炎袋、上龙骨、达人のドクロ、古代鱼、祸々しい布、落し物の伞、肉球のスタンプ、龙木、神龙木、流水珠、琉璃原珠、龙玉
火山	200	カラの实、マンドラゴラ、ドスヘラクレス、大地の结晶、ドラグライト矿石、铠玉、イーオスの毒牙、イーオスの鳞、とがった爪、蛇龙の皮
	300	マンドラゴラ、マカライト矿石、ドラグライト矿石、红莲石、ドスヘラクレス、虹色コガネ、龙骨【中】、蛇龙の皮、イーオスの毒牙、龙木、龙苔、祸々しい布、阳翔原珠、修罗原珠
	500	マンドラゴラ、ドスヘラクレス、虹色コガネ、红莲石、上铠玉、睡眠袋、イーオスの毒牙、龙木、龙苔、肉球のスタンプ、祸々しい布、修罗原珠、祝珠、缟模样の皮
	1000	カブレライト矿石、狱炎石、铠玉、上铠玉、坚铠玉、猛毒袋、坚龙骨、ランゴスタの薄羽、ランゴスタの坚壳、祸々しい布、龙木、龙苔、神龙木、神龙苔、龙玉、イーオスの上鳞

菌类原木

这里获得的マンドラゴラ是制造秘药的最后媒介，由于在游戏初期就可以升到最高级，所以这也让玩家可以更快地使用高级药品对抗强大的敌人。



キノコの木	マヒダケ、毒テングダケ、アオキノコ、混沌茸
高级キノコの木	ドキドキノコ、マヒダケ、ニトロダケ、毒テングダケ、アオキノコ、混沌茸
最高级キノコの木	ドキドキノコ、マヒダケ、ニトロダケ、毒テングダケ、アオキノコ、混沌茸、マンドラゴラ

采矿

此处获得的铠石是合成铠玉的必要材料，升到最高级后，获得的ノヴァクリスタル和虹色矿石也可用于制造高级装备，较难获得的琉璃原珠是高级装饰品不可或缺的原材料。爆弹采掘所能获得物品也与采矿点的等级有关，使用大桶爆弹G可以增加高级矿石出现的几率和获得矿产的数量。



采掘ポイント	石ころ、砥石、铁矿石、大地の结晶、マカライト矿石、冰结晶、铠玉、水光原珠、圆盘石、铠石
采掘ポイント+1	砥石、铁矿石、大地の结晶、マカライト矿石、冰结晶、铠玉、上铠玉、水光原珠、阳翔原珠、修罗原珠、圆盘石、铠石、カブレライト矿石、ドラグライト矿石、ライトクリスタル
采掘ポイント+2	大地の结晶、マカライト矿石、カブレライト矿石、ドラグライト矿石、ライトクリスタル、虹色矿石、上铠玉、坚铠玉、阳翔原珠、修罗原珠、ノヴァクリスタル
采掘ポイント+3	ドラグライト矿石、カブレライト矿石、マカライト矿石、坚铠玉、ユニオン矿石、虹色矿石、ノヴァクリスタル、琉璃原珠



▲掌握好发射捕鱼网的时机就能获得更多的鱼。

捕鱼

游戏初期钓起的鱼类中カクサンダメキン是制造大爆弹G 的材料，一定要确保自己的仓库有足够的存放空间。后期发展出撒网机后还能获得水龙の鳞、古代鱼等制造装备的原料，非常的方便快捷。

钓り用栈桥	小金鱼、春夜鲤、眠鱼、ハリマグロ、はじけイワシ、サシミウオ、キレアジ
钓り用栈桥+1	小金鱼、春夜鲤、眠鱼、ハリマグロ、はじけイワシ、カクサンダメキン、バクレツアロワナ、ハレツアロワナ
钓り用栈桥+2	小金鱼、春夜鲤、カクサンダメキン、バクレツアロワナ、ハレツアロワナ
投网マシーン	サシミウオ、キレアジ、ハリマグロ、バクレツアロワナ、ハレツアロワナ、小金鱼、春夜鲤、眠鱼、古代鱼、水龙の鳞、翠水龙の鳞、カクサンダメキン

官方更新揭示板

和一代一样，本作仍然可以使用游戏内部的下载功能获得一些官方不定期更新的全新任务，而整个下载的过程也十分简单：先打开PSP左下方的"无线LAN开关"，进入游戏选择"DOWNLOAD"，两次○键确认后就会出现选择网络的界面，依次选择"新しい接续の作成"和"检索する"(如果玩家家中没有无线网络设备，不妨前往麦当劳等拥有无线网络的店铺)，在其中找到"电波强度"最大且"セキュリティ"显示为なし的一项，○键选择后一直按十字键→，最后再次确定就会在刚才的网络选择界面中出现我们刚刚选择的网络名称，选择它之后稍等片刻就会出现更新内容的下载。

更新内容中的クエスト对应"Event Quest"和"Challenge Quest"两种任务类型：前者在集会所中与柜台小姐对话选择"イベントクエスト"即可进行；后者则需要进入训练所，依次选择"集团演习"、"クエストを受注"、"チャレンジクエスト"即可进行。

特典中目前官方提供了幸运猪的换装"ファミ通ピケ眼镜"和特殊红色的猫厨师(与村中的木桶对话即可，猫厨师会随机出现在村庄中，技能和得意食材也会随之改变，大家可以等到满意时再雇佣)。

上网联机详细指南

联机合作是《MHP2》最具魅力的部分，如果在身边找不到联机的朋友，不妨来试试上网联机，与世界各地的猎人一起合作狩猎也是相当刺激的。如果你家中有电脑和上网条件，只需要再花一百多元购置一块无线网卡，便可实现《MHP2》的上网联机，下面就来为大家简单介绍一下。

联机平台

由于《MHP2》不支持官方服务器联机，所以我们必须借助第三方的平台实现联机，目前流行的PSP联机平台有两个，一个名叫"KAI"，这是一个由英国人开发的多机种联机平台，支持家用机以及PSP；另一个名叫"xGameZone"，是2006涌现出来的一个新的联机平台，由香港一个小组开发，专门对应PSP平台，因为界面是全中文，所以受到不少中国玩家的欢迎。

无线网卡的要求

两个联机平台对网卡都有一定要求，推荐大家购买俗称为"神卡"的54M无线网卡，它采用深蓝色的透明外壳，内部采用ZYDAS公司的ZD1211芯片，价格110元左右。在"神卡"出现之后，国内又出现了不少类似网卡，比如"WiFi Link"、"WiFi Max"等，这类卡采用与神卡一样的ZD1211芯片，因为有包装，所以价格稍贵数十。这些网卡对KAI和xGameZone的支持都很好，推荐。

■神卡



设置篇

下面以"神卡"为例介绍具体设置，首先到网上下载"神卡"最新驱动(下载地址：http://www.tg777.com/levelup/user/mash/soft/ZD1211B.zip)，解压后双击安装，然后将神卡插入电脑的USB口，此时电脑会提示找到新硬件，选择"自动安装"便可，其间会跳出警告窗口，选择"仍然继续"。驱动安装成功后，你会看到你的电脑窗口右下角出现无线网络的连接图标和"ZDWlan"管理程序的图标(如图1)，由于还没有进行配置，所以，网络图标显示为断开。下面我们就来进行具体配置。



(图1)

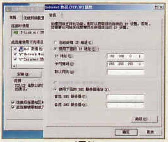
PC端的配置

在"控制面板"中选择"网络连接"，应该可以看到两个连接，一个"本地连接"，一个"无线网络连接"，"本地连接"是你的电脑连上互联网的连接，而"无线网络连接"就是"神卡"的连接。

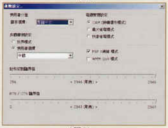
在"无线网络连接"上面点鼠标右键，选择属性，在"常规"选项卡下，双击"Internet协议(TCP/IP)"，将IP地址设定为"192.168.0.1"(如果出现提示说该地址被占用，就将"0"改为其他数字，符合"192.168.x.1"都可以，x为任意数值)，子网掩码设定为"255.255.255.0"。之后按"确定"退出。(如图2)

接下来在"本地连接"的图标上点鼠标右键，选择属性，在"高级"选项卡下，将两个关于Internet连接共享的选项勾选，之后按"确定"退出。

双击右下角的"ZDWlan"管理程序的图标，出现管理程序的主界面，确定右上角的下拉菜单为"无线网路卡"模式。然后选择"更多的设定"，将连接类型设定为"电脑到电脑模式"，其他默认便可，然后选择"进阶设定"，勾选"PSP X连接模式"(如图3)。



(图2)



(图3)

PSP与电脑的连接

接下来我们来试试PSP能否与电脑正常进行点对点连接，先在PSP系统菜单中将点对点连接方式设置为自动(Network Settings—Ad Hoc Mode—Automatic)，然后打开PSP的WI-FI开关，进入《MHP2》在线集会所(在集会所门前按×键进入)，此时在"ZDWlan"管理程序主界面点击"更新"按钮，你应该能在无线网络列表中找到一个名为"PSP_AULJM05156_L_MHP2Q000"的无线网络，这便是《MHP2》无线信号的SSID网络标识，选择连接吧，连接后可以看到信号质量和信号强度。

KAI的设置步骤

大家先去官方下载客户端软件"XLink Kai：Evolution Ⅶ"。(下载地址：http://www.teamxlink.co.uk/binary/xlinkkaievo7.zip)，安装完毕后出现登录框，我们首先要点击框右下角一个公文包的图标注册，记得填入正确的邮箱接收确认信，以此激活帐号。接下来要设置一下KAI的各项参数，运行KAI的设置程序(Start Kai Config Tool)，出现如图4的窗口，按照如图所示的进行设定，其中在Network下拉菜单中选择自己的无线网卡，比如这里我们使用的是"神卡"，就要选择"(ZD1211B)IEEE 802.11 b+g USB Adapter"。

设定完毕后便可关闭窗口，然后再次启动KAI，输入用户名和密码，点击绿色向右的箭头确定，很快你便可成功登录了。

登录后点击最上方的地球图标，会出现游戏房间列表，找到《MHP2》的房间进入便可。自从《MHP2》发售后，这里经常聚集上千人在线。不过由于在线人数激增，导致最近KAI很不稳定，经常会使电脑蓝屏，各位玩家需要注意。



(图4)

联机实战

完成了以上的所有设置，下面就来正式进入联机实战，首先确认电脑上无线网络连接已经打开，然后进入《MHP2》的在线集会所，此时可以看到"ZDWlan"管理程序主界面的信号质量和信号强度都增长起来，然后运行KAI，进入房间。(此时电脑桌面右下角的无线连接图标应该常亮起来了。)如果房间里面有人的话，在PSP上就会显示出来，接下来便可开始接任务联机了。



xGameZone 香港的PSP联机平台

xGameZone由香港一个小组推出(官方网站：http://www.playxgame.com/)，经过一段时间的发展，现在已经聚集了相当的人气。相对于KAI来说，xGameZone不仅界面友好(全中文界面)，而且聚集的玩家基本都来自香港、台湾以及大陆，玩家间的聊天不存在乱码问题，所以这个平台更值得向大家推荐。不过最近官方刚更换了服务器，导致部分玩家无法登录，希望官方尽快解决。xGameZone对网卡的要求与KAI的差不多，适合KAI的无线网卡基本都能用在xGameZone平台上，比如"神卡"就可以。

关于xGameZone的设置方法，在官方网站有详细的中文说明，在此不再赘述。这里只提醒大家要注意端口映射问题，如果你的电脑通过路由器上网，需要开启电脑UPnP服务来映射外部端口或者手动添加端口，否则很可能连接不上。如果你的电脑是直接通过ADSL连上互联网的，按照原始默认的设置应该就OK。

xGameZone的主界面比KAI要花哨的多，最左边是游戏房间列表，点击绿色向右箭头就可以进入，里面也根据游戏分了不同的房间。中央上部是子房间列表，下部是聊天窗口(聊天支持表情)。最右边是在线玩家列表。其实熟悉KAI的玩家应该对xGameZone的各项操纵不会太陌生，很多图标的用处与KAI基本一样，加上有中文解说，使用起来应该不会太难。需要说明的是，开设自己的房间是直接在中央的房间列表中点击"Host"，加入别人房间选择"join"。另外，当进入房间准备与人联机时，左下角"显示你的PSP主机状态"一定要选择"进入游戏"，这样连接才会建立，然后注意看右边的3个绿灯，当3个灯全部亮起并同步闪烁时，表示连接已经建立好，此时才能正常联机。



超级机器人大战 W	Banpresto	S·RPG
NDS	スーパーロボット大戦 W 2007年3月1日 无对应周边	1人	日版 5800日元 对应玩家年龄：全年龄

スーパーロボット大戦W

文 えらくなれ　美编 菲菲

研究中心 RESEARCH CENTER

上期为大家放出了游戏的全流程以及分支路线攻略，相信一定会对大家起到不少的作用和提示。本期则会将隐藏要素、合体攻击以及几个实用BUG技介绍给各位，不过如果想感受苦战后胜利的成就感，还是建议大家屏蔽本次研究的最后那一部分吧。

隐藏机体&角色

デュエルガンダムAS

1.第43话的分支选择"火星の后继者を追う"

2.第45话中首先让イザーク与ディアッカ发生战斗，会出现对话，之后用ディアッカ对イザーク进行说得

3.第49话分支选择"ブラントで战斗を止める"，之后在51话结束时イザーク就会驾驶デュエルガンダムAS加入。

注：51话中不能将其机体击破，但可以将其的AS装备击破，同时还可以获得强化部件。

幻龙神&强龙神

第49话中让冰龙、炎龙、风龙以及雷龙全部在初期出场战斗。当以上4人的气力达到最大时就会发生事件。

隐藏武器ジェイフェニックス

在第49话"战いの海に勇气の帆を"中将ピア击破。

注：只要击破就能获得，无论用谁都可以。

テッカマンレイピア

1.第50话开始时选"月でラダムと战う"

2.第50话"静止した时の二人"的后半段，当ブラスター化的事件发生后，6回合内将ブラスターテッカマンエビル击破

3.完成以上条件就会在第52话中途作为增援正式加入。

注：她和カナード两者只能择其一……

エステバリスII、アルストロメリア以及20万资金

在第24话中将かぐらづき击破，这样只要等到第2部アカツキ再度加入时即可。

ハイペリオン（カナード）

1.49话分支选择"ブラントで战斗を止める"，50话中当ハイペリオン的HP低于50%时让キラ与之战斗就会出现对话。之后让ブレア将其击破。

2.51话"进んだ道の先"中，让キラ、ブレア分别与クルー发生战斗。

3.完成以上条件，カナード就会在52话中途会作为援军正式加入。

隐藏武器赤い一击

在第49话分支选择"ブラントで战斗を止める"，进入第51话后让ロウ击破リジェネレイト。

注：注意本关的胜利条件，若要达成则需要我方机体靠近地图左上方。

ブリッツガンダム

1.第30话中击破デュエル、バスター、ブリッツガンダム三机

2.第35话中在敌方第2回合的事件发生前，将ラゴゥ(バルドフェルド)击破

3.第36话中击破デュエル、バスター、ブリッツガンダム三机

4.第42话キラ与アスラン战斗后，说得アスラン加入。

注：ブリッツガンダム的实际入手条件还有待进一步验证，这里只能尽量提供成功率高的入手条件。

I.W.S.P&ライトニングストライカー&リーブ型ソリッドアーマー

カガリ、ムウ、阳子三人的击坠数分别达至一定数量后，大约在46话左右入手。

注：由于以上三种机体装备的准确入手数据尚未明朗，因此这里笔者只能建议大家，尽量让她们多提升击坠数。

合体攻击一览表

合体攻击	使用机体
ダイナミック・ダブル・インパクト	マジンカイザー、真・ゲッター1(カイザーノヴァ与真シャインスパーク追加后)
ダブルロケットパンチ	マジンカイザー、グレートマジンガー
ダブルマジンガーブレード	マジンカイザー、グレートマジンガー(カイザースクランダー追加后)
ダブルバーニングファイヤー	マジンカイザー、グレートマジンガー
ファイナルダイナミックスペシャル	マジンカイザー、グレートマジンガー、真・ゲッター1(カイザーノヴァ和真シャインスパーク追加后)
コンビネーション・アサルト	フリーダムガンダム、ジャスティスガンダム
コンビネーション・ソード	フリーダムガンダム(M)、ジャスティスガンダム(M)
ウルズ・ストライク	ARX-7アーバレスト或M9ガーンズバック、M9ガーンズバック、M9ガーンズバック
ウルズ・スペシャル	ファルケ、M9ガーンズバック、M9ガーンズバック
フォーメーションアタック	エステバリス(リョーコ)、エステバリス(ヒカル) エステバリス(イズミ)
ダブルゲキガンフレア	エステバリス(アキト)、エステバリス(ガイ)
超龙神・击龙神アサルト	超龙神、击龙神
マキシマムトウロン	幻龙神、强龙神
冰龙・炎龙(风・雷或光・暗)アサルト	冰龙、炎龙或雷龙、风龙或光龙、暗龙
ダブルボルテッカ	テッカマンベスナー、テッカマンゾマー或テッカマンブレードテッカマンレイピア
トリプルボルテッカ	テッカマンベスナー、テッカマンゾマー、テッカマンイーベル
ダブル・リアクター	ボルテッカ、テッカマンブレード、テッカマンイーベル
ダブル・ランサーコンビネーション	テッカマンブレード、テッカマンアキ
ダブルフェルミオン炮	ソルテッカマン1号机改、ソルテッカマン2号机
アストレイ・ダブルブレード	ブルーフレーム、レッドフレーム
プロトンキャノン・フォーカス	ヴァルホーク、ヴァルストーク

游戏BUG

SP超过最大值

对象：需要2人以上驾驶员的机体，且驾驶员各自持有效果相同的精神指令。比如根性与ド根性、热血与魂、气合与气迫等。

举例说明：ヴァルストーク的アカネ拥有ド根性，而ホリス则持有根性的精神指令。在精神选择菜单中，按Y键选定其中一个，然后翻页按Y键选择另外一人的精神指令。如此连打Y键，那么等一下玩家就可以看到，第一个被选择的角色的SP值会疯狂增长，远远超过最大值。同样的例子还可以使用在气合与气迫、魂与热血等指令上。最令人不可思议的是，若用Y键使用魂与热血的话，双方的效果都会出现，也就是说，攻击会变为5倍……

パーツ贩卖BUG

在每关的出击选择画面时按X键回到出击准备画面，在这里将各种强化部件和技能部件贩卖出去后再开始游戏，并在该关卡故意达成GAME OVER条件。重新回到出击准备画面时，就能够看到资金和部件都会完全保留下来。但一定要注意必须在出击选择画面时进行贩卖。

技能部件"BP+X"的无限使用BUG

与前面介绍的パーツ贩卖BUG类似，在每关的出击选择画面时按X键回到出击准备画面，然后使用"BP+X"的技能部件，并在该关卡故意达成GAME OVER条件。这样回到出击准备画面以后，就能够看到原本已经使用了的"BP+X"部件还存在，但我方角色的能力(或BP值)已经被强化过了。

©创通エージェンシー・サンライズ ©Banpresto 2007

火热秘技

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”欢迎来稿！

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

栏目主持 纱迦

火焰之纹章 晓之女神 Wii 日版

原名 ファイアーエムブレム 暁の女神

投稿人：曹纲

全同伴加入一览

第一部	
ミカヤ	第一部序章自动加入。
エディ	第一部序章自动加入。
レオナルド	第一部序章自动加入。
ノイス	第一部1章自动加入。
ローラ	第一部2章自动加入。
サザ	第一部2章自动加入。
イレース	第一部3章自动加入，第三部2章自动加入アイク队。
ブラッド	第一部3章让ローラ和他对话后加入。
メグ	第一部4章查看与她的据点对话后加入。
オルグ	第一部4章自动加入。
タウロニオ	第一部4章过关后。
ジル	第一部4章过关后。
ツイハーク	第一部4章过关后。
フリーダ	第一部6章过关后生存。
トパック	第一部7章战斗时サザ和他对话、或是他过关后生存时就会加入。ムワリム加入时也会自动加入。第一部结束离队，之后会在第四部4章归队。
ムワリム	第一部7章战斗时サザ和他对话、或是他过关后生存时就会加入。トパック加入时也会自动加入。第一部结束离队，之后会在第四部4章归队。
ビーゼ	ムワリム或トパック已加入的情况下就会加入。他过关后生存的话也会加入。第一部结束后离队，之后会在第四部4章归队。
ラフィエル	第一部8章自动加入。
ニケ	第一部8章自动加入，第一部结束后离队，之后会在第四部1章归队。
漆黒の騎士	第一部9章自动加入。第一部结束后离队，之后会在第三部6章归队，之后正式离队。

第三部	
アイク	第三部序章自动加入。
ティアマト	第三部序章自动加入。
セネリオ	第三部序章自动加入。
ミスト	第三部序章自动加入。
ヨファ	第三部序章自动加入。
ボーレ	第三部序章自动加入。
オスカー	第三部序章自动加入。
シノン	第三部序章自动加入。
ガトリー	第三部序章自动加入。
キルロイ	第三部序章自动加入。
ワユ	第三部序章自动加入。
ライ	第三部4章自动加入。
キサ	第三部4章自动加入。
リィレ	第三部1章作为NPC没有死亡的情况下，第三部4章自动加入。
リュシオン	第三部5章自动加入。
ヤナフ	第三部7章作为NPC登场时用アイク或リュシオン对话后加入，也会在第三部8章自动加入。
ウルキ	第三部7章作为NPC登场时用アイク或リュシオン对话后加入，也会在第三部8章自动加入。
シグルーン	第三部11章自动加入。
タニス	第三部11章自动加入。

第二部	
エリンシア	第二部序章自动加入。
マーシャ	第二部序章自动加入。
ニアルチ	第二部序章自动加入。
リアーネ	第二部序章自动加入。
ハール	第二部序章让エリンシア或マーシャ和他对话后加入，第三部2章自动加入アイク队。
ネフェニー	第二部1章自动加入，第三部2章自动加入アイク队。
チャップ	第二部1章自动加入，第三部2章自动加入アイク队。
ヘザー	第二部1章让ネフェニー或チャップ和她对话后加入，第三部2章自动加入アイク队。
ルキノ	第二部2章自动加入，过关后离队，在第四部序章归队。
レテ	第二部2章自动加入，第三部4章自动加入アイク队。
モウディ	第二部2章自动加入，第三部4章自动加入アイク队。
ジョフレ	第二部3章自动加入，第三部9章后离队，在第四部5章归队。
ケビン	第二部3章自动加入。
ステラ	第二部3章自动加入。
マカロフ	第二部3章自动加入。
ウハラダ	第二部3章自动加入。
カリル	第三部终章查看与她的据点对话后加入。

第四部	
スクリミル	第四部开始。
ティバーン	第四部开始。
サナキ	第四部序章。
ネサラ	第四部序章。
ソーンバルケ	第四部3章ミカヤ或レテ到达从右下数左1格上11格的位置待机。
オリヴァー	第四部4章，将ラフィエル放置在他可以移动到的位置，敌方行动回合他会自动移动过来对话加入。
ユリシーズ	第四部5章自动加入。
フォルカ	第四部5章军队资金有3000时，让エリンシア或ユリシーズ和他对话后加入。
ペレアス	在第三部13章的选项里选“できない”（需二周目才会出现该选项），之后在第四部2章第二回合自动加入。
カイネギス	第四部终章自动加入。
ジフカ	第四部终章自动加入。
クルトナーガ	第四部终章自动加入。
イナ	第四部终章自动加入。
レニング	第四部终章查看与他的据点对话后加入。
ゴート	第四部终章Area3过关时未击倒他，过关后加入。
ナーシル	第四部终章Area3过关时未击倒他，过关后加入。
エルラン	第三部7章让アイク与漆黒の騎士交战，之后第四部终章Area4过关后加入。（需二周目）。

除了加入条件外，表中还特意注明了会中途更换部队以及长时间离队的同伴，玩的时候可特别留心，例如可以让イレース将第一部的特技书带到アイク队，在ジョフレ离队前换下他身上的贵重物品和武器等等。

除暴战警 X360 全版本

原名 CRACKDOWN

投稿人：北河麻衣

二段跳

首先，我们要找一个需用双手拿着的物品。之后按下A键跳起来以后按RT键把物品丢出去，在角色开始做出动作之后，再按一次A键就可以实现二段跳了。敏捷度高的时候，二段跳的高度也有明显上升，另外在拿重物时二段跳反而会高一些。

用了这个秘技，那可真是方便太多了。

超级机器人大战 W NDS 日版

原名 スーパーロボット大战

令敌人无法使用精神指令的BUG

许多关卡中，特定的敌人每回合都会使用精神指令，这点相当令人讨厌。不过，只要在会使用精神指令的敌人开始行动之前，立刻使用START键进行中断记录并重新读记录开始游戏的话，那么该敌人就不会使用精神指令而直接进行其他行动。

无限觉醒BUG

由于在2周目以后玩家可以在商店中购买全部的强化部件，同时能够更改主角的精神指令，因此便有了能够达成无限觉醒的超级无耻方法。

在ヴァルザカード上装备4个P·A·S·F·U，这样每移动一格，SP值就能够回复4点。举例来说，ヴァルザカード的自身移动力为6，使用加速、觉醒再进行移动的话，全员的SP就能够回复36点。之后，配合アリア或主角的觉醒（主角需要事先更改精神）指令，反复移动。由于觉醒消费60点SP，但反复移动2次却能够回复72点SP。这样一来，我方就能够永远使用觉醒进行作战了。这一方法虽然非常无耻，但对于那些一直嫌杂兵战浪费时间的玩家来说，却是再实用不过了。

本作的BUG可谓多如牛毛，本来难度就低，这下更是简单到极点了。

装甲核心 4 PS3 全版本

原名 ARMORED CORE 4

投稿人：白云此之上

二段QB

只要把QB分2次按，先按到喷射发动前瞬间，再往下压第二段，成功的话QＢ的效果和声音都会发生变化，动力也会大为增加，但RELOAD时间也会变得很长。经试验发现，此法在X360版的体验版中也可以使用，而且X360的手柄按起来更加容易。稍加练习的话，就可以在对战中使用了。

不知这个秘技会不会在正式版中取消呢？

灵弹魔女 X360 全版本

原名 Bullet Witch

投稿人：白云此之上

简易强化法

要想挑战高难度，就一定要将自己的能力强化得够高。不过选关打的话拿不到任何强化点数，这点非常不爽。这里介绍一种简易强化法，那就是先任何一关选择RETIRE退出，之后选择NEW GAME打过第一关。这样就能在继承之前能力的基础上拿到第一关的强化点数，之后在第二关选择RETIRE，再选择NEW GAME打过第一关……如此反复即可快速拿到强化点数。注意难度和评价对你拿到的强化点数多少有直接影响，熟练之后建议用高难度挑战。

本作打过最高难度可以拿一点成就，没错，就是1点！



游风艺苑

栏目主持

一刀

Gallery of Game Style

一刀有话说

由于上期恰逢新作高峰，版面极为紧张，栏目不得已暂停一期，致使部分稿件被推迟到本期采用，在这里要跟一直以来对"游风艺苑"给予支持的兄弟姐妹们致歉。鉴于此类情况将来可能还会偶尔发生，而读者投来的高水准的稿件越来越多，本刀拟将部分由于各种原因未能刊登于杂志但同样优秀的来稿在levelup博客《一刀侃死你》(http://blog.levelup.cn/members/yidao/)上与大伙不定期分享，希望大家在继续关注我们栏目的同时，到那里踊跃捧场！





北京・张珂

大家对上期那张《契约者》可能还有一定印象，这次作者带来的原创作品名为《召唤士》，不过与那位痛苦忧伤的契约者不同，上图中这位有着甜美笑容的少女似乎是一名快乐的召唤士。对色彩的纯熟把握和细节刻画是作品的亮点。

广州・Garfield Chan

作为一个颇具特色的动作射击游戏系列，《铳墓》不仅给玩家带来了酣畅淋漓的爽快感，而且以其个性极其鲜明的人设给大家留下了深刻的印象。上面这幅作品无论是构图、色彩搭配还是在整体氛围的营造上，都很符合原作的感觉，而人物气质的把握也非常到位。



南京・月牙小狐

曾经在《游戏城寨》"漫人"栏目登场的月牙小狐其实也是我们"游风艺苑"的常客。这幅《舞－乙HIME》的同人作品沿袭了她一贯清新的整体风格，淡雅的色彩搭配颇为赏心悦目。另外值得一提的是人物表情的刻画，夏树惊讶中略显调皮的面孔真的非常可爱啊！





上海・作文

也许是《王国之心》的人设太过成功了吧，对于女玩家兼女画手们来说，该系列似乎有着先天的吸引力。于是，从那批有着同人女恶趣味倾向的来稿中找出一幅相对正常点的作品实在不易。左边这幅作品画风比较成熟，尤其是框的运用，使作品颇具装饰感。

广州・面包超人

面包超人的精品原创人设第三弹！本次登场的这位有着小麦色健康皮肤的女孩儿名叫RINA，从这身金属机械风格的装束来看，她应该来自科幻题材作品。作者的人物造型设计保持了较高的水准，而皮肤及金属等的质感处理依然很出色。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；**请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明）**，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎**原创稿件**；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！



光阴似箭！用这个词形容众通吃党每周马不停蹄地消化成山高的动画时的心情无疑是相当适合的，更别说诸如我辈还没从去年10月的大潮中游出来，眼看今年4月之火苗又气势汹汹地要烧到眉毛了……

貌似并不讨喜。这些新作从2006年底就陆续开始了阶段性报导，尽管数量亦多达50部，但一眼望去，除了有几部为知名游戏改编颇具关注价值外，绝大多数无非是在吃老本、拍续作、纸张变影片的魔术，令人眼前一亮的原创作品实在太少。

然这4月新番当真已经未放映即先不足以待？动画迷们想必自不会刻薄至此，而随着情报的进一步公开，各部作品均不动声色地呈现出动人的一面，也促使一些原本无甚爱心者重新产生兴趣（诸如我辈－ －）。到底是TV动画第2大档期，早先的小小题图并说明不了什么，潜在的华丽程度更令部分作品具备了跨类别演出的能力，也许你可以来测测自己最看重哪一点。



所崇尚的是

强力制作后盾

声音 某某公司做的！人设是某某某！

代表 《天元突破 红莲之眼》（4月1日首播）

架空的未来，发现神秘晶体的少年，踌躇满志的领导人大哥和身材一流的少女，以及肆虐村庄的巨型机器人……乍看之下未见新意，然而GAINAX×ANIPLEX×KONAMI的超强三角，以及渗透着《飞跃巅峰2！》标签式热血氛围的最新宣传彩页，注定了即使是对该类题材苦手的观众，也不应该轻易将这部原创动画PASS掉的事实。豪华阵容必然聚集到的是一批精锐人员：曾参与制作《新世纪福音战士》的今石洋之（监督）、舞台剧作家中岛かずき（系列构成）、《飞跃巅峰2！》作画监督锦织敦史（人物设定）、《女神侧身像》&《女神侧身像2 希尔梅莉娅》人设吉成曜（机械设定：这个比较有趣）……均为令人迫不及待想要尽快目睹作品真容的重量级人物。更重要的是，《天元突破》站在机器人动画历史前沿，怀着对若干璀璨名作的爱和敬意，唱响了引领新一轮革命的宣言。对这部G社"继《新世纪福音战士》之后的第一部次世代动画"，我们只需静候它的播映之日，就够了。

同类

《骷髅人》：石之森章太郎漫画巨著被搬上荧屏，可谓卯足了劲，不仅制作交由以高质量动画著称的BONES负责，请到的STAFF也个个来头不小。看看那成串的知名作品履历，真的有点令人咋舌的感觉。

《机神大战》：这就是一场机设大战，看看机械设定的"可怕"名单吧：荒牧伸志/石垣纯哉/出渊裕/海老川兼武/大河原邦男/河森正治/高仓武史/武半慎吾/藤田一己/宫武一贵/村上克司/森木靖泰/山下いくと/山根公利。监督则是后藤圭二。

《奔向地球》：时隔27年，经典少女SF漫画再度动画化，集合南町奉行所、东京KIDS等动画工作室联合制作，脚本由佐藤大等七人负责，高产大师出渊裕身兼脚本·概念设定二职，人设结城信辉阔别已久的复出更让我们回归了那个浪漫感性的时代。

观望 《英雄世纪》、《Darker than BLACK－黑之契约者－》、《钢铁神吉克》、《大江户火箭》、《魔女猎人》、《王牌投手－振臂高挥》、《Lucky☆Star》



■老实说，直到出现了这张图我才对《天元突破》产生好感……

所期盼的是

人气原作媒体扩展

声音 《XXX》出动画了！要是《XXX》动画化就好了。

代表

【游戏篇】

《蓝龙》（4月7日首播）

从X360游戏到双版本漫画再到TV动画，《蓝龙》的媒体进化实在快得惊人，可见这款集结了坂口博信、鸟山明和植松伸夫的日式风格RPG游戏的魅力之大。一般情况下，这类"扩展作品"都会受到原作忠实FANS的广泛关注，何况此次动画版STAFF还是游戏原班人马。"在动画里主角将踏上不同于游戏世界的冒险旅程，并与众多游戏中所没有的原创角色相遇"等普通动漫迷司空见惯的描述，对这些拥趸者来说却是观看的动力之源，因为他们的想法通常很单纯，就是某某游戏有动画了，一定要看看。而在经历了如此迅速的角色转换之后，TV动画版《蓝龙》将以何种面貌现身于期待中的FANS面前呢？离谜底揭晓的时间已经不远了。

同类

《光明之泪》：人物原案为著名画师Tony，使这部动画成了Galgame爱好者的必看之作。男主角声优仍由保志总一朗担任，游戏主题曲也有望得以沿用，可喜可贺。

《鬼泣》：播映日期目前尚未确定，暂且算入其中吧。老牌制作公司MAD HOUSE的华丽影像不可错过，帅呆酷毙的但丁令人神往……声优？啊，不要提醒我再想起这么悲惨的事吧。

《偶像大师》：难道真的是因为制作班底的关系，



□当“骷髅人”往那儿一站，我心中的世界顿时清静了。

不然为什么怎么看都觉得这就是另一个版本的《舞-HiME》……至于剧情，连世界观都变了，你说它跟游戏还能沾上边么？

其他 《桃华月惮》、《sola》、《青空的约定》

【漫画篇】

《骷髅人》（4月28日首播）

尽管播映日期排到了最末的4月底，但这并不妨碍《骷髅人》成为一部受到高度重视的动画。不仅仅因为原作被誉为一代漫画巨匠石之森章太郎代表作《假面骑士》的原点，令人兴趣倍增的原因还在于，它是石之森直到晚年都一直在对将其动画化抱有执念（或者应该说是怨念？）的作品。如今这个夙愿终于实现了，可惜他老人家已经看不到了。

虽然有遗憾，但看得出动画制作团队的确是在全力以赴，运用最IN的创作手段解读作品思想，大有定要打造成顶级之作以告慰石之森老师在天之灵的气魄。君不见官网的介绍页面赫然写着：在日本的TV动画历史上，又一个新的传说即将诞生……脸庞可以用骷髅假面遮住，燃烧的意志却是任何东西都掩盖不了的！

同类

《大剑》：《月刊少年JUMP》决定停刊，令《大剑》今后的去向成了FANS最关心的问题。所幸的是并未给动画化进程造成阻碍，而且从公开的画面来看，这部由桑岛法子领衔的作品是非看不可的。

《奔向地球》：在此次的动画出炉之前，该作早已身处耀眼光环之下：对早期SF迷的影响和意义非同小可；身为少女漫画在SF作品中地位崇高；获得1978年星云赏漫画部门赏；1980年由东映制作成剧场版。华丽的重生让我们有理由相信，它将焕发出新的光彩。

《旋风管家》：连载于《周刊少年SUNDAY》的爆笑管家工作日志，动画化也是相～当令人期待。不过好像出现了大家最不愿看到的作画崩坏……

《恋爱情结》：由轻松有趣的少女漫画改编的动画目前大受欢迎，高女矮男的组合貌似也正在流行。继去年7月的真人电影之后，畅销1000万册的大人气作品成功实现动画化，让观众在更贴近原作的笑料中收获感动。

调剂 《GeGeGe的鬼太郎》、《王牌投手－振臂高挥》、《濑户之花嫁》、《小女神花铃》、《怪物王女》、《Over Drive》



□《蓝龙》最让人感动的，莫过于又能看到有着鸟山明印记的人物在电视上展开活跃了。

所垂涎的是

全身上下皆YY



□《魔法少女奈叶StrikerS》，长大了，还能获得您的爱吗？

声音 这个时代需要恶搞精神。人不邪恶枉少年……

代表 **《钢铁三国志》**（4月5日首播）

没错，在看到作品名的瞬间，不用想都能猜到，又一个平行时空被制造出来了；而在看到声优表的一瞬间，估计就会有人要瞪大双眼了……宫野真守、子安武人、斋贺みつき、石田彰、诹访部顺一、三木真一郎、松本保典、井上和彦，这一个个耳熟能详的名字反映出来的最直接信息便是：这里也许什么都缺，但就是不缺男人！战争？信念？超能力？麻烦你们都先退后一步，在心中怀有一种特殊的爱的人们眼里，需要注意的首要问题决不是这些，而是人与人之间的“关系”（XD）。不过话说回来，总是热衷于在三国时期等中国历史和平行宇宙上做文章，该说日本人是越来越能搞了，还是想像力越来越匮乏了？

同类

《魔法少女奈叶StrikerS》：不知不觉这部也走到第3季了啊。主角更换之后的又一个炸雷是——萝莉们长大了！“魔法女青年奈叶”？这名字起得太有才了～

《威尔贝鲁物语～Sisters of Wellber～》：灵敏的鼻子嗅啊嗅，嗅到了危险的气息……好吧，我承认一切罪恶都来源于“sisters”。

《罗密欧与茱丽叶》：话说GONZO向来都是那敢于自我突破的主，且屡屡爆出惊人之举。2004年的《岩窟王》刷新了我对GONZO的认识，而本作同样取材于世界名著，于是我没有理由不换个角度观察它……

猜想 《大江户火箭》、《旋风管家》、《濑户之花嫁》、《英国恋物语艾玛 第二幕》、《桃华月惮》、《蓝兰岛漂流记》



□《精灵的守护人》不愧是I.G旗下作品，看着这张脸，你想到了谁？

所坚持的是

高素质内容至上

声音 浮浅靠边站，内涵才是王道！

代表 **《奔向地球》**

比起一些所谓的热血励志少年漫画，其实很多少女漫画思想更为深邃更加撼动人心，这一点在今天已经没有论证的必要了。SF系的《奔向地球》便是其中之一，作品里的主角在人类命运深受控制的恶劣形势下，被迫居住在水深火热的遥远人工行星，从此历经一切艰难险阻，只为回到魂牵梦萦的故乡——地球。“如果人类无法停下脚步来重新思考，终会自我毁灭！”早在30年前，本作就针对自然破坏、环境污染和社会管理等问题向人类发出了呐喊，而这些问题直到现在仍然影响着我们的生活。

宏大的主题背后，是少女向作品更胜一筹的情感刻画，这恰好也是本作给人带来强烈真实感的原因所在。少年的困惑与成长，和朋友的交心，和对手的纠葛……谁敢说自己不会经历这些？与时下作品不同的是，这些描写依托原作的细腻笔触，独具温情。

同类

《Darker than BLACK －黑之契约者－》：原创佳作！BONES为今年4月奉献的第2部食粮！迷失东京的都市安魂曲！优雅沉稳的中国帅哥精英，牵扯着各色女性的事件，禁忌的地狱之门，加上菅野洋子的配乐，死都要看！

《骷髅人》：面具男美！复仇路上的城府男更美！一如题图般的黑色基调，STAFF们在继承了石之森老师创作灵魂的基础上，为作品完成了革命性的洗礼。而且这部动画还有一个高招：你必须追到最后一话，才能得知骷髅人的真实身分。

《精灵的守护人》：4月最热门新番之一，由彩虹乐队助阵，改编自日本幻想小说家上桥菜穗子的系列小说《守护人·旅人》第一部，充满异世界风情的壮美物语，有Production I.G的精良制作，相信不会令人失望。

候选 《天元突破 红莲之眼》、《Lucky☆Star》《威尔贝鲁物语～Sisters of Wellber～》、《神曲奏界》



最后，还是忍不住要怨一下：可恶的《寒蝉鸣泣之时2》，居然又跳票了……＝＝



胜负师：自由谈的投稿选材有情理之中的，自然也有意料之外的，比如这次的《次世代之虎踞龙盘》就属于前者。次世代话题是投稿中的大热门，对于次世代，玩家们总像是有说不完的话。而作为自由谈的栏目主持，我并不希望大家投稿扎堆，这样刊登的几率毫无疑问会降低，毕竟自由谈并没有什么条条框框束缚大家的想法。《相约五月》则属于后者，但却是可遇不可求的投稿，有组织有规模的异地甚至是异国玩家的民间交流实在是少之又少，我们也应该给予必要的关注。另外一篇文章中作者的观点可能会有一定数量的玩家表示异议，（比如我个人并不完全同意作者对《生化危机5》剧情的YY）但这样着重于自我表达，忠于自身感受的稿件倒也符合自由谈的栏目主旨，希望对有意投稿的读者有所启发。（投稿信箱：tt@ucg.com.cn）

相约五月

中韩街机交流记录

2月22日，韩方一行4人——街机室老板、活动负责人EXTRAUSER、《KOF》达人KWANG以及翻译阿哲（不是张信哲，笑）——来到上海，主要目的是考察5月上海TGB2007的举办地正阳游戏以及与中国《ＫＯＦ》玩家做交流。（注：TGB2007是将于今年五·一黄金周期间在上海举行的综合街机游戏大赛，比赛项目有《KOF98》、《KOF2002》、《SF3.3》、《头文字D 3》，届时将会邀请到日本、韩国、香港、台湾四地的顶尖高手参与）

经过三天的陪同，在与韩方一行人的交流中，笔者对于中韩街机环境、玩家兴趣和实力等多方面进行了讨论，在此特别感谢阿哲的全程翻译。（下文笔者简称T，老板简称BOSS，EXTRAUSER简称EX，文末会有KWANG的个人感想。）

关于街机环境

T：大家都已经去过正阳了，请问感觉怎么样？

EX：里面人很多，很热闹。

BOSS：大！正阳是中国最大的街机室吗？

T：不是，在中国比正阳更大的街机室不止一家。不过，能有正阳同等硬件设施的并不多。

BOSS：哦，正阳的游戏的确很强，有那么多的《头文字D》以及其他赛车游戏，还有很多高达游戏，不是亲眼目睹的话，很难想像。

T：那么，能说一下韩国街机室的情况吗？

BOSS：韩国现在最兴旺的是网游，街机比以前差了不少，主要是没有政府的支持。

T：其实中国也一样……

EX：我们的街机室有一个特色，那就是录像可以网络直播，这次我们带来了工具和软件，希望以后可以在韩国看到正阳的网络直播。

T：这个，太谢谢了。

BOSS：我觉得街机和网游最大的区别在于街机是在现实中交流，除了赚钱，能看到广大玩家在我面前玩得开心，对我而言也是一种成功。

T：没错，人毕竟是活在现实中，所以街机室始终有着存在的理由。

关于《KOF》

T：众所周知，斗剧'03的时候韩国选手BASH只身一人闯入决赛，险些夺冠。有如此实力的玩家，《KOF》在韩国一定很受欢迎吧。

BOSS：对，在韩国《KOF》是人气仅次于《铁拳》的街机格斗游戏。

T：中国方面大部分玩家对《97》、《98》十分热衷，韩国的情况怎么样？

EX：有些类似但也有明显的区别，在韩国《98》、《2000》、《2002》、《XI》都有很多人玩。

T：《2000》？在中国很早就没人玩了。那么，如果把这四作按人气排个顺序呢？

EX：很难说，这四作在韩国的人气几乎不分上下，韩国的《KOF》玩家都有自己擅长的一或两作，但是其他的作品也都有玩。

T：这样真好，既避免了排队，又可以保证街机室的《KOF》都有人玩。

EX：对，而且我们每个月都会搞玩家排位赛，4个作品正好一周一次。

T：难怪KWANG的斗志那么旺盛，看他对战的时候好认真。

EX：我们都已经习惯了，有录像的对战，就会全力以赴。

T：原来如此，那么《XI》在韩国的具体情况怎么样？

BOSS：很有人气，为此我先后进了4台。

T：4台？有很多人玩吗？

BOSS：对，周末以及节假日4台《XI》都是满座的。

T：那看来韩国的《XI》也很强啊，中国也有那么多人玩《XI》就好了。

EX：我们也希望TGB比赛之外能和中国、日本进行《XI》的交流。

关于玩家

T：刚才说到你们一直有排位赛，那么KWANG在韩国处于什么地位？

EX：KWANG在韩国是《2000》最强，《98》的话进不了前五，不过前十应该没什么问题。

T：前十，那这次只带一个前十的玩家过来，是想在试探同时隐藏实力吗？（笑）

BOSS：那倒不是，因为韩国春节只放3天假，很多高手没有时间。KWANG正好有空而且他一直很想来中国看看，所以就带他过来了。

T：哦，那BASH的近况呢？

EX：BASH已经过了巅峰期，各个项目都不像以前那样强，主要是没了以前那种必胜的斗志。不过基础还在，依然处于韩国一流高手之列。

T：这一点和ZJX很像啊，难道是参加过斗剧的海外选手的通病？

EX：也许吧……（笑）

T：那么，你们对中国玩家的感觉呢？

EX：很热情、很友好、也很强，KYO和CHIZURU让我们看到了不少新的东西，一些冷门角色也有非常强力的使用者。

BOSS：正阳里的气氛真的很好，基本什么游戏都有人玩，玩家无论强弱都能玩得很开心，真希望正阳是我开的啊。（笑）

关于上海

T：二位再说说对上海的感觉吧。

BOSS：上海是一个繁荣的国际化都市，有徐家汇这样的商业圈，但又能在现代化建设中保留像城隍庙这样的传统建筑，真是了不起。

EX：人好多，尤其是城隍庙。

T：城隍庙的话，说不定很多人也和你们一样，是外地或者外国来旅游观光的。

BOSS：城隍庙那家小笼馆太可怕了，那么多人排队。

T：这个是我的失误，我也没想到会有那么多人，还有没想到你们不喜欢油腻。

BOSS：我相信灌汤包一定也很好吃，可惜太油了吃不下。

EX：希望5月TGB的时候可以吃到更多好吃的，上海的美食果然名不虚传。

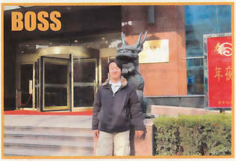
T：可惜你们行程紧凑，时间有限，否则的话可以带你们去更多的地方。

BOSS：没关系，5月还有机会。

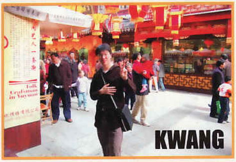
EX：在外滩隔着黄浦江我们看到了东方明珠和金贸大厦，真的很华丽。

关于TGB

T：最后说一下你们这次考察的主要目的







本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

——TGB吧，考察结果如何？

BOSS：无论是游戏硬件设施、玩家实力、街机室人气还是上海方面的态度都在预想之上，这让我更加期待5月的比赛了。

EX：仅仅是我们到来就能碰到那么多实力高强的玩家，我很难想像5月正式比赛会是怎样的场面，真希望5月早点来到。

T：谢谢你们的夸奖，我们也会继续为TGB做准备，全力办好这次的比赛。

KWANG感言

从很久以前就听说中国也有很多《KOF》玩家，并且实力很强，正好这次有机会去上海，让我兴奋了许久。

在韩国，防御切换、BUG震、2C等BUG和对防守方有利的都是禁止的，因为我们这里更提倡攻击。但是中国玩《KOF》除了不许BUG震外没有任何规则，所以第一天我打得非常辛苦。（还有在韩国的游戏室都是禁烟的，再来我的肺也不太好，正阳的烟味也让我玩《KOF》挺辛苦的。）

这次中国行印象最深刻的角色有KYO、大门、神乐，在我们国家，使用KYO和神乐的玩家很少，可能是因为他们都很难用吧。

其实之前我们就听说神乐很厉害，但是直到在中国遇到了强大的神乐高手，才知道了神乐强在哪里了，分身非常厉害，攻击判定也大，并且距离感和操作也让那位叫金国的中国玩家把握得非常好！在我们国家几乎没有神乐高手，所以在TGB里我们应该会在这一点上吃很大的亏。

至于大门，中国和韩国在战术上和操作上感觉都差不多，所以可以说此次在正阳比起其他角色，面对大门的时候还是比较轻松的。

还有KYO，在韩国也不是没人玩KYO，韩国的KYO也有玩得厉害的，但是如果我选里CHRIS的话一般在7盘中也就输两三盘，但是和中国高手打起来，几乎是五五开。感觉他们的KYO很会打里CHRIS！听说大口、黑皮、小孩的KYO也很厉害，期待与他们进行对战交流！

即将在5月举办的TGB，真期待啊！一想到全亚洲厉害的《KOF》高手都要来参加，我已经在热血沸腾了，所以我将加倍练习，以最佳的状态参加TGB。

笔者感言

经过3天的交流，韩国人给笔者最深刻的印象就是认真。无论是对交流战提出颇为复杂的规则，还是为了录像特地从韩国带来2台电脑以及视频采集卡，甚至在旅馆中还在对前一天的录像进行讨论。询问翻译阿哲后得知，这种认真的态度已经融入了韩国人的日常生活之中，然而国内论坛上一些不和谐的声音实在让笔者对某些玩家的素质感到汗颜。本以为中国《98》可以说是稳操胜券，但是在韩国人的认真面前，结果可能就很难说了。TGB，一切都变得越来越有趣……



在交流的最后一天，上海《铁拳》玩家代表来到正阳，提出希望5月的时候能有韩国知名《铁拳》玩家一起来上海，韩国方面给予了口头承诺。也就是说不出意外的话，虽然TGB的主要比赛项目中没有"《铁拳》系列"作品，但是依然有一场《铁拳》盛会等待着FANS，5月的TGB之战也会因此锦上添花。

文 KYO(T)

次世代之虎踞龙盘



文 多蒙卡休

"群雄逐鹿，龙争虎斗，弱肉强食，优胜劣汰，适者生存。"已成为如今社会的不二法则。游戏业界亦不例外，从最初的一家独大到其后的百家争鸣乃至如今大小厂商各司其职，主机市场的三足鼎立。这些年的风云变化着实精彩纷呈，个中微妙关系点点滴滴更让人有雾里看花、水中望月的感觉。究竟鹿死谁手，将交由我们玩家亲自见证。



由于任天堂在家用机市场经历了太多的风风雨雨，三十年河东三十年河西这话其感同身受。九死一生后，如今在试金石NDS的大成功之下，任氏对蓝海战略更是深信不疑，毅然决定放弃传统理念的道路，将创意进行到底，化平淡为神奇的Wii便在如此情况下应运而生，从次世代的正面交锋中全身而退，这步隔岸观火的妙棋不由让世人看到了任天堂枯木逢春、卷土重来的征兆。虽然这可保自己在次世代大战中不至于壮烈牺牲，但也只能解燃眉之急。除非任社能够保证一直可以贯彻另类道路，能够在换汤不换药的情况下还能让玩家为其埋单，不然当务之急还是得在机能方面迎头赶上。只有在创意、画面、多媒体等各方面达到标准才是真正意义的次世代，或许我们操之过急了，但我们相信如此的"真·次世代"的到来对于任天堂来说，为期也不会太远。

由于老任的老谋深算，导致次世代舞台的重头戏全由索尼和微软倾情演绎。作为资金与实力最雄厚的集团，微软早已对日本的游戏市场虎视眈眈。如今这条苍龙业已磨其牙利其爪，蓄势待发，准备给索尼会心一击，微软竭尽所能希望破除索尼最大的优势——人和，最终完成霸业。使得每个家庭都能看见微软的影子，造成完全的垄断，而相比之下索尼的野心仅仅只是占领客厅而已。然而如今微软的搅局逼得索尼不得不绝地反击。落后就要挨打，X360的先发制人已经完全牵制住了PS3，迫使久多良木健的野心之作在不完全的形态下粉墨登场。PS3也真可谓是命运多舛、一波三折，踉踉跄跄地出现在了世人的面前。然而任何小看索尼的对手都会被还以颜色，即使是微软也不例外，对市场情况了如指掌的微软当然深知这一点。我想微软一定恨不能早早将索尼收购，拔除这根眼中钉，要不然也不会在觊觎良久却仍按兵不动到现在才锋芒毕露、咄咄逼人。比尔是个聪明人，不打没把握的仗，其蓄谋已久的战略计划现在才正式上演。看来这次即使不能撼动PS系列的地位也能有自己一片天地了，X360能否在这风口浪尖上开创一片辉煌将不日可知。

当雍容华贵的PS3经历了E3和TGS的大起大落之后，终于在11月11日从天而降。铁杆玩家犹如信徒一般疯狂抢购造成的混乱程度让人始料未及，这又一次见证了索尼的品牌实力。PS3的首发轰动（或者说是混乱）成了人们茶余饭后的最大谈资，在这信息爆炸的时代充斥在每一个角落。这承载了整个集团梦想的核弹级主机是任谁都不敢轻视的。为了这天，微软早就按计划搬出了多部大作狙击PS3，狠狠地将了索尼一军，Wii也借此良机夹击索尼，抢在年末发售。至此，次时代大战的帷幕也就随之拉开，引燃了最后的导火索，一时间硝烟四起。这场战争的激烈程度或许如火星撞地球一般，而我们玩家需要做的就是期待这暴风雨能来得更猛烈一些，为我们带来更好的游戏享受，好不快哉。

从各大巨头公司的内部人员我们也能一窥大概，自从微软有了彼得·摩尔这员猛将之后，其在笼络各大第三方制作厂商虽算不上一马平川、一帆风顺，却也硕果累累。在深谙此道的摩尔对第三方和独立制作人的软磨硬泡、威逼利诱之下，由于SCE一直没有作出响应，很多厂商也就顺势加盟到了X360的队伍中。摩尔也因此更加被看重，委以重任。而任社方面则有各方面能力出众的雷吉为Wii大做宣传。可以说拥有了雷吉、岩田聪和宫本茂的任天堂几乎无后



顾之忧，最大的北美市场根本就是手到擒来。相比之下，自顾不暇的SCE着实不能和其相提并论。多年的内部矛盾纷争导致各个部门极不团结，领导层内部的勾心斗角一直就没间断过。而我们的PS之父又是一个固执的家伙，说话从来不留余地，得罪的人不计其数。在这样的情况下他几乎凡事亲力亲为，但是蓝光方面又不断地出状况，使得整个计划举步维艰，加之其他部门对其的抨击，久多良木健已经快到了孤掌难鸣的地步了。这时候要不是斯特林格实行团结内部剔除顽固派分子计划的同时正好帮其扫清了道路，恐怕PS3还没那么快上市吧。不过可悲的是久多良木健也是斯特林格黑名单中的必须要整改的头号人员，由于其作风实在太自我，完全和斯特林格的理念背道而驰，在PS3刚上市久多良木健就被卸下了SCE的业务，成为一个等同于退休的顾问。平井一夫取代久多的这个消息不免让人为PS系列的未来担忧，没有了久多良木的PS系列还是我们认识的PS吗？我们也只有无奈地和空余满腔热血的久多良木一起感概他的梦想成为泡影，虽然斯特林格冠冕堂皇地说会帮助他实现抱负，但是即使实现了却也不再是自己的梦想了，就像自己的孩子成材的时候却喊人家爹。

当初X360的发售在日本的处境简直令人尴尬，在不懈努力下也不见起色，那直逼千万的销量几乎全部来自北美和欧洲市场。足见广大日本玩家多年来多PS系列的厚爱，群情激昂地等待着它的降临。在店门口等待数日终如愿以偿的玩家无不欢呼雀跃，喜悦溢于言表，捧着次时代的希望之星百感交集。抛开黄牛的因素不说，这天对于支持PS3的玩家意义非凡。而等待良久却一无所获的玩家无不怨声载道，即使很多人早就料到这样的情况，前来碰运气。可是希望越大失望越大，北美PS3发售时的瓢泼大雨无形中更加让他们感到失落，好似被抛弃的孩子一般无助，悻悻地回家，和购得主机的玩家形成鲜明的对比。更有不少人因为跑遍全城还是买不到PS3，一时间恼羞成怒发誓再也不买这样的破机器了。首发数量严重不足便是这次发售最大的败笔。最后发售的WII的状况则是波澜不惊动，在有条不紊的情况下平静地到来。没有PS3发售那般热火朝天，也没有当初X360在日本的无人问津。在充足的货源保证下，一切显得如此平静，剩下的就是如NDS一般循序渐进拓展的用户群。惟一的涟漪也只是体感操作的一些安全隐患所带来的负面影响。

至此，我们已经大概地了解了状况。微软和索尼争夺的用户群是最为困难的，因为这些核心玩家多年来接受了大作的洗礼，嘴是越来越刁了，仅仅是画面的提升是无法带给他们满足感的。而老任则致力于拓展新用户方面，欲将市场扩大，虽然核心玩家有种被忽略的感觉，但是能够和以往从不涉足游戏的朋友一起分享快乐已经是足够的了。而在任社开疆辟土的同时，龙争虎斗又随即展开，这场仗真是越来越有看头了。

昏天黑地论《生化》

文 纹两条带鱼

“《生化危机5》将在2008年发售。”这消息是真的吗？

我想所有《生化》FANS都会有这个疑问，原因很简单，在“《生化危机》系列”中，Capcom已经放了我们N次鸽子，再加上原制作人三上真司的下岗，我们有这样的疑问是很正常的。姑且先不去理睬消息的可靠性，现在《生化5》的开发完成度并不是很高，而公布的游戏情报也只不过是几张图片和一两段影像而已。在“复习”了一遍《生化5》的预告片后，在下斗胆在此预测一下《生化5》和“《生化》系列”的前景，希望能得到其他生化FANS的共鸣。

影像中那位身材魁梧、身手敏捷的大叔应该就是克里斯了，无论是时间轴与容貌的契合度还是佩刀习惯都能证明这一点。里昂没这么成熟，发型也不像；巴瑞老矣，不知尚能饭否；比利、卡洛斯没有必要再来趟这浑水；第四幸存者汉克更不会改邪归正。总之，除了克里斯，其他心脏还在跳动的男性角色基本上都被“毙”掉了，不过有的当当配角、走走过场还是可以的，这只能取决于剧情是否需要了。

说到剧情，我们在影像中可以看出一些端倪，克里斯（暂定吧）应该是潜入了一个基地，不过对于非人类且高素质的敌人来说，这种潜入只能是徒劳，而随后自己也处在了被包围的困境中。虽然影像到此结束，但是我们足够用这已有的一点情报进行思考：这次S.T.A.R.S主动出击了，为了队友被杀的仇恨，这是他们支撑到现在的惟一理由；对于威斯克，他也有另外一个目标，那就是消灭曾经给他带来耻辱的S.T.A.R.S队员，而这一切的一切都将会随着威斯克的彻底毁灭而划上完整地句号。之所以有以上的想法，最重要的原因是大部分的游戏大作在经过创作人员变动后，必定会对游戏的套路进行修改，在新的《生化》诞生前，Capcom所要做的就是给三上真司式的《生化》做个了结了。

既然要改，那么首先被“开刀”的就是剧情中的矛盾对立双方，但是新版《生化》又不能全部大换血，而且有人也不禁会问：“威斯克没了，《生化》还怎么‘演’啊？”其实，在三上真司的“遗产”中，我们会惊奇地发现这样一个人：当年始祖病毒三巨头中惟一还活着的——奥斯威尔·E·斯宾塞。他将理所当然地取得威斯克留下的病毒、生化兵器及其他研究技术成果，还能从威斯克处获得安布雷拉敌对组织的大量情报，这样这个神秘组织的具体情况也将浮出水面，再加上我们正义的一方，这将是一幕超现实版的另类“三足鼎立”。

如果基本确定是S.T.A.R.S的复仇战，那么女一号可初步断定为吉尔，毕竟克里斯和吉尔之间还有那个未完成的誓言，现在应当是赴约的时候了，而巴瑞和瑞贝卡也不会袖手旁观。总之，S.T.A.R.S队员一定会亲眼见证威斯克的毁灭，这一切结束后，就是他们光荣退休的时候了，然而谁又会接替他们成为新的战士呢？这时Capcom可能又会打开另一份“遗产”，一个即将被淡忘的小女孩的身影映入眼帘——确切地说现在应该是一位妙龄少女——她就是雪莉·柏肯。浣熊镇事件时的她本不应该属于这个世界，但是现在的她不需要再依赖克莱尔了，在被S.T.A.R.S队员救出后，怀着杀父之仇的她必定会成为对抗新安布雷拉的不二人选，我们也不必担心她的战斗技能，毕竟天才的父母总不可能生出白痴孩子吧……至于克莱尔，她基本上是由于寻找哥哥而登场的，既然哥哥找到了，那么还是待在家里绣花吧，如果非要给她一个登场的理由，那也就只能寄希望于史蒂夫的复活了。在《生化》的世界里，表面的死亡并不意味着结束。威斯克曾经是，艾达也曾经是，那么史蒂夫当然也不会错过这次再临的机会。而且，那些还保留着完整尸身的人也都是有机会的，这正是《生化》的魅力之一，它一定会在万众期待中给我们一个意外的惊喜。此外，艾达与里昂的爱情无论是成是败，都将要有定论了——要么艾达成为肯尼迪夫人，要么里昂成为总统女婿，仅此而已。

以上，是本人根据系列现状进行的猜测，每个人心中都有他自定义的《生化》，我所想的也许会被某些人赞同，也许会被某些人认为是狗屁不通，鬼话连篇，虽然我不敢说这是仁者见仁、智者见智，但还是那句话：我姑且说之，你姑且听之，听不听由你，说不说就由我了。







读编往来

邮编：730000
兰州市耿家庄邮局
99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email:ucg@ucg.com.cn

通信地址

UCG全体小编欢迎您到读编往来做客！

主持：纱迦&玛娜
插画：大魔王



★在杂志社全体员工的不懈努力之下，我们杂志在上海成功设立了分印点。从本期开始，上海读者将和北京、深圳两地的读者同步拿到最新的杂志，整个长江三角洲地区的读者也会跟着受益。

★《战神Ⅱ》终于出了，由于之前漫长的等待，直接导致编辑部内充满了一股“大战即将开始”的气氛，众人茶也思饭也想每天一心一意等着游戏，同时养精蓄锐在为连夜鏖战大作准备。用一句话来形容这个状况是最为恰当的：“本月没有流行游戏，只有流行等游戏”。相信拿到这期杂志的读者们已经玩上《战神Ⅱ》很久了，希望本期熬夜奋战出来的战神攻略可以帮上你们的忙。

★不知道各位读者有没有注意到，从这一期开始，我们的小编形象就已经全部更换成新的了，不知道这套据称是从2.5D转化为2D的形象大家是否满意。其实细心的读者在前几期的“问题小卖部”中就能发现，版头里的晴天早就悄悄地变身成最新形象很久了，之所以这一期才全体大变身，是因为画师前段时间突然生病的缘故。总之，各位读者对新的小编形象有什么想说的，尽管发送邮件或者寄信给我们畅所欲言，欢迎各位尽情YY和BT。

★近期另一个让人惊讶的消息无疑就是Wii的破解，真没想到这么快Wii就出现盗版，看来PS3的破解应该也近在眼前了。

编辑部 近期IN流行游戏 What's IN?

最佳团体游戏

《怪物猎人 携带版 2nd》(6人)

没义气呀！

——第一次面对强大的轰龙时，望着作鸟兽散的队友们，躺在地上的D·S发出了无力的呐喊……

现在所有的锐牙都是我的怨念。

——准备转做太刀帮的晴天屠怪有感

最佳吐槽游戏

《铁拳5 暗之复苏》(6人以上)

卡伦，把你四连胜的录像剪剪放到网上，你就可以制造出编辑部第一高手的舆论假象了。

——给只录自己获胜影像的卡伦出主意的胜负师

最善恶颠倒游戏

《恶代官3》(3人)

当坏人还是很费脑子的……PS.而且还很费光头……

——十六夜

最娱乐游戏

《职业进化足球6》(3人)

这一脚球居然射中了角旗！听说射门的队员是斜视！

——Gouki玩中文解说版听到这句笑得滑到椅子下面

同时摧残肉体与精神的游戏

《右脑达人 爽解！找碴博物馆2》(7人)

4个编辑8只眼睛都看不全，这代的难度还真高。

——纱迦

你必须花去很大力气克制自己的冲动。

——怎么也不好意思在编辑部对着麦克风汪汪叫的玛娜

读者万岁



本期的“读者万岁”非常特别，它既不是什么创意制作也不是什么奇妙的手工制品，而是一股正在燃烧、无法磨灭的游戏之魂。

江苏省 龚泽本：上学期因为老师把班级的黑板报交给我了，而我又很喜欢恶魔城所以就出了一期月下的黑板报。名字很……但是没办法因为老师如果知道是游戏的人物，肯定不会让我画的，所以我灵机一动就编了个贝多芬的名字。也许是恶搞吧，但这是一个恶魔城FANS的我惟一想到能做的事。

你们老师真的觉得那张脸是正常人类能长出来的吗……。

在网上看到这张图的时候就已经对作者佩服的五体投地了，没想到居然是你。



创意照片大征集！

本期最佳创意



《铁拳》与熊猫烧香

刘倩

相信熊猫烧香不少人都领教过吧，咱们的国宝不好惹-_-//

编注：今天把这张图片登出来不为了别的，就为了寒一寒当初中过这个病毒的网民们。



革命，从里面开始

浙江省嘉兴市杨宇斌

玛娜或是纱迦，有礼了声明我可不是任饭，只是因为：创意无罪，恶搞有理。

编注：你放心，谁都不会以为你是任饭的，你不仅把Wii最大卖点的创意双节棍给丢了，还让玩家抓着PSP主机不看屏幕当它是球棒使……

浙江 任召挺：经常看到某个小编突然“发疯”(原因有N多种)，就会有某个无名氏的老编叫道：“快把他捆起来，以免咬到谁！”不禁感慨编辑部真是个非人类聚集地……话说回来，老编的工作不会只限于指挥捆人这类小事吧？

我实话告诉你，我们的老编可不是一位简单人物，在早期他也是一位响当当的汉子，曾主持过“读编往来”、写过《口袋妖怪》攻略等等。有机会录几段老编玩游戏的录像，定然将你们统统吓翻。



贵州 陈星：刚翻开Tot.173的“读编”就吓了我一跳，好显眼的一张剪刀手萝莉啊！怎么“读编”不放以前可爱的动物图改成惊悚图了，定睛一看才发现原来是个小妹妹在玩水……真是一场虚惊。

哼哼，这已经是第二个看错图片的人了……顺便告诉你第一个看错的人是纱迦。不管怎么说，向“读编往来”偷偷输出可爱小萝莉的计划受到了挫折，但是我会卷土重来的！

wangrendeluyi：173期最不满意的栏目是自由企划，绝对！当看到李秉宪那张“俊脸”时，我承认我被shock了！

对，在我们看完ACE飞行员大战《失落的星球》后，全体都被shock了。

烟台 月妖日狂：我能证明上期创意图片“最无心的猥琐”上的手绝对是故意侵犯小霞的！且看那通红的手指头，不正符合人在亢奋状态下脑充血的症状吗？而那两只作案的指头显得分外红润(就像萝卜一样-_-)由此可见这次作案是有预谋滴！

你真是一位细致入微的读者，不过我有必要把我们在评刊会上对上期印刷的评价告诉你：“**MD，这期的红色又印重了！**”

langmanshajia80：173期对于我来说，最让人眼前一亮的内容大概就是“多边共享”那瓶《生化危机》t病毒饮料了，虽说其味道像“掺了水的樱桃味雪碧”，但对于我这个只喝过柠檬味雪碧的可怜人士来说，也是有足够的吸引度的 =V=

我想知道您是在雪碧中只喝过柠檬口味的还是到现在为止只喝过柠檬口味的雪碧……要是前者那还不打紧，要是后者……咳。

张磊：玛娜好像说过，新年之后小编们会换新形象，而且都是正经“人类”，可为什么到现在还没换呢？(质问你)玛娜姐姐，欺骗读者可不好啊，哈哈。

(高声朗诵读者就是上帝100遍出场)，大家好，如你们所见，从这期开始我们就换上全新的小编形象啦！但是我要承认我犯了一个严重的错误，在说出“所有小编都是人类”之后不到半天，卡伦就强烈声称自己其实是优雅派绅士吸血鬼，导致全人类计划严重受挫，陷入低迷崩溃状态。所以大家以后千万别提这茬了……千万哦。

邮购信息

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第117期、总第126～129期、总第132期、总第133期、总第136期、总第139期、总第153～156期、总第160期、总第161期、总第164～169期、总第173期、总第174期，定价：9.8元。总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第137·138期、总第162·163期、总第172·173期，定价19.6元。

邮购地址： **兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社**

邮政编码： 730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

北京 李昂：“小编寄语”是我最喜欢的栏目，每次看完“小编寄语”都很羡慕编辑部里的这个快乐的团体！但我觉得个别小编的开销有些“白领化”，不管咱们小编挣的多还是少，都应该要好好的规划下自己的收入，毕竟你不理财，财不理你啊！

虽然编辑部有一大半人都属于冲动型消费者，但是有老编和游戏店老板这两位理财高手在，众小编的收入就不愁缺乏管理了。=_=

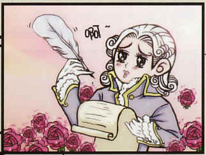
反正一时冲动消费了一堆东西之后，下半个月整天窝在家里吃馒头沾辣酱的人我是没见过。

最有诗意大奖

南京 王文亢：攻略透解，是海上黎明的灯塔，影响着我们每一步的探索，那么周全，那么实用，那么方便。

前线狙击，是一阵舒爽的清风，带来了最新最快的新游戏介绍，影响着我们游戏的选择，与沉重的学业负担共同度过年少的时光。

特稿，五彩缤纷，网罗所有和游戏有关的话题，虽然简单得不得了，可内容对我们的影响永远那样漫长，漫长到即使老了也依然记得昔日的风光。



猛拍一砖

河北 郑龙飞：在看合刊P96的日本游戏销量Top10时，《更能锻炼大脑的成人DS训练》怎么成了PS2上的？如果真是这样，那么索尼和任天堂不得打起来么！而且游戏名写着DS训练，又怎么会出现在PS2上呢。

肇事者

坚持不懈奖

castlevania1797：各位UCG的小编们，好难得给你们写信啊...考试没考好电脑都被没收了...这次是想问几个问题，《最终幻想III》里那个魔剑士之村的瀑布在哪里啊？还有古代人的迷宫，我看了你们160期的攻略还是没找到...你们160期上还有《丧尸围城》的攻略，其中一些技能有一条你们只写了“太残忍了”，没写究竟是什么样的技能，我又没条件玩，太吊我胃口了，告诉我吧时间有限，先写这些，待日后电脑重新回归，再给你们写信海阔天空！

本期最冷笑话

北京 王琪：在合刊的“盘点2006”中，《恐怖惊魂夜3 三日月岛事件的真相》中其中一句：“游戏的剧本仍由我孙子武丸担任”，想问一下，玛娜同学到底年龄几何？连孙子怎么都有了啊？



本期最冷笑话之二

bbdyc1122：近日，一同学吟《赤壁怀古》，正到一句：遥想公瑾当年，小乔初嫁了，雄姿英发。一路过同学问：小乔嫁给周瑜那大乔嫁给谁了？

我回想到吴外传“二乔夺还战”，答道：孙策。一同学道：孙权。

我正想讥笑，一女生抬头说：大桥(大乔)？大桥架(嫁)铁路啊！汗。

游戏·人 邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第17辑，定价16元；《游戏·人》第21～22辑，定价14元。《游戏光环DVD》第1、3、4、5辑，定价9.8元；《游戏光环DVD》第9～11辑，第14～19辑，定价12元；《游戏光环DVD》第21辑，定价8.8元；《游小说》第1辑，定价8.8元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部(收)

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931－8674805，Email：gamers@263.net。

动漫游工作室 邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《高达SEED完全事典》，定价：28元；《钢之炼金术师 炫彩珍藏》，定价：28元；《铁拳5暗之复苏 神拳之奥义》，定价：24元；《潜龙谍影 秘藏之书》，定价：28元；《天籁传说》，定价22元；《最终幻想XII 伊瓦利斯战史》，定价：19.8元；《最终幻想VII 世界全书》，定价：25元；《龙珠 世界全书》，定价：22元；《模魂志》第5期、第7期，定价12元。

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局37号信箱动漫游(ACG)读者服务部(收)

邮政编码： 730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931－8663118。Email：acg@vip.163.com

掌机王SP 邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9辑、第12～17辑、第22～27辑、第31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～43辑、第46、55、56、58、59、60辑，定价8.8元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收)

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931－4867606。Email：pgking@263.net。

无厘头信件大选登

在浩瀚的信件海洋中，除了那些正常的信件之外，偶尔也会出现一些比较无厘头的来信，其发散性的思维，匪夷所思的遣词造句，跳跃性的关注内容，无一不让人或钦佩或喷饭或石化。在此，我们将会不定期选登一部分无厘头来信供大家一乐，同时感谢所有的素材提供者，你们是快乐的源泉。

(北京 马赛克)：玛娜姐姐，请你告诉我你用的眼影是什么色号吧！我找了好久都找不到，还是说要把两种颜色混起来？——欢迎光临“UCG女性时空”。

(马赛克)：OK，这是我第一次写Email(没有错，第一次写Email)，你们UCG就获得了这个殊荣，所以呢，嘻嘻～想来想去，身边没什么好笑，好玩，好牛的事，所以，希望各位小编，春节快乐，结婚的更幸福，没结的继续苦，最后，最重要的，身体健康，吃嘛嘛香～——谢谢，谢谢您给了我们第一次。

(马赛克)：玛娜你好，不过我是来找胜负师的哈！——您不加这个“不过”的话，那该是封多和平的信啊。

(马赛克)：看到贵刊2007年4月A号杂志的创意照片大征集栏目，“史莱姆的强袭”文中的好时kissables请问在哪里有售，我在北京许多家商店，超市中都没有发现，在Ebay和淘宝也没有发现理想的答案，请给予指点！——我们也很想帮您，但是我们都不吃这个……

编辑部流行事件

3月叱咤编辑部流行电影

《斯巴达三百勇士》 [推荐人：多边形]



“路人啊，请告诉斯巴达人，我们遵守了诺言，长眠于此。”这是矗立在希腊温泉关，为了纪念公元前480年战死于此的近300名斯巴达战士的一尊狮状纪念碑上镌刻的铭文。

我很少会对没有看过的电影下评论，也几乎从不在看电影之前阅读任何影评，但是这次却有了例外——《300》。这部弗兰克·米勒(《罪恶之城》作者)为满足小时候的心愿而创作的“喷薄”之作，原书只有薄薄的五本，全部加起来不过百页图画，这样一本十来分钟即可翻阅完毕的漫画，既然要改编成个把小时的电影，那么很显然，电影所要着重表现的，不是人物与故事，而是弗兰克·米勒那充满男性张力的独特风格。

这部电影虽然因为一些客观原因不太可能在国内的院线上映了，但是相信所有看过预告片的影迷都会被肾上腺素激发出一种难以压抑的冲动，而影片在IMDb获得了8.7分的好评(总分10分)，首映超过3500万美元以及周票房轻松突破7000万美元的票房也足以证明本片的优秀程度，这是作为一个影迷必看的佳作。

我们表扬一幅画的时候，往往说“像真的一样”，而赞美一副美丽景色的时候，往往说“像一副画一样”；表扬一部漫画出色，往往说“充满了电影的感觉”，而对于《300》这部电影来说，我们应该说“凝练了原著漫画的神韵”！



责任、勇气、信仰、承诺……《300》包含了太多现代人正在流失的却是人类最可贵的东西。我们需要这样热血的电影。

ACE飞行员

你们杂志为什么不介绍《300》啊？把“路人啊，请告诉斯巴达人，我们遵守了诺言，长眠于此”这种很有杀伤力的话，每个都放到指甲壳那么大，然后配上电影的大幅剧照，吕DIAO！

Gouki和某电影杂志编辑谈《300》，结果犯了职业病，直接谈起版面制作了



《爱情呼叫转移》 [推荐人：胜负师]

推荐给正在恋爱和想要恋爱的人们。

请不要给这幅海报吓到，这不是什么韩国最新恐怖片或情色片，而是近期很热的一部国产片。或许这么一说，各位就更没兴趣了，劝大伙不要用有色眼镜来看待国产影片，因为去年的《疯狂的石头》着实疯狂，让国产的小制作影片扬眉吐气了一把。不必过多掩饰，本片有着不少《疯狂的石头》的影子，也照搬了不少同类电影的经典桥段(比如《人生遥控器》)。尽管“阳光灿烂猪八戒”徐峥与十二位美女的离奇爱情故事有着很浓的商业味道，但影片却已经找到了普通观众的需求，是一部能够让人笑出声来的影片。不必过多推敲，去寻找影片的内涵和深度在哪里，只要以轻松的心态去观看，你一定会有所收获。



小编寄语

努力工作，拼命玩！

Editor'S BBS



□上期寄语中提到过的“双喜炒饭”，近日据其他同事透露，此品种已经升过级了，虽然价格依然是较贵的16元，但饭量有所增加，观感也有所改善，不知道是不是该饭馆负责人看了上期UCG的缘故(笑)。

△google曾经曰过：口腔溃疡，并非完全由缺乏维生素引起，在精神紧张、缺乏睡眠的情况下也会发生。由此基本找到了近年来频繁口腔溃疡的原因，如果与我有相同病症的朋友可以参考此例“对症下药”。(题外话：我不太喜欢‘谷歌’这个译名，原名挺好。)

○Konami和Capcom相继宣布自己两款对应网络的游戏停止服务运营，如果这些游戏的网络部分是建立在Xbox LIVE这样一个统一架构平台上的话，那么只要Xbox LIVE不终止，这些游戏还可以继续带给玩家乐趣。由此可见，这种集成型服务还是有很大优势的。

×两个关于：关于Gouki的寄语，请大家相信他(一定)是为了显摆他那1.xx米的身高也能顶到头球；关于新形象，我要感谢大魔王(就是一直给360专页画插画的大魔王)，希望她身体能早日康复！

狩猎日记一：游戏初期，和美编anubis去雪山做任务，在6区被一群白速龙围攻，这家伙见势不妙立时弃我不顾逃到了8区，少顷，我辗转来到8区后，看见anubis连滚带爬地跑了回来，不禁感慨道：“你终于良心发现啦？”anubis连忙摇头：“不是呀，是那边来了个更狠的！”话音未落，转角处就追出了一只轰龙……

狩猎日记二：第一次砍翻翠水龙时离任务截止时间仅剩1分多一点，切身体会到了“死而复生”的真正含义。

狩猎日记三：到雪山3区寻找雪狮子，半天不见踪影，遂掏出“千里眼之药”服用，然后发现代表怪物位置的粉红色亮点居然在地图上与自己的位置重合，还没等我反应过来，一个黑影霎时便从头顶正上方落下……



狩猎日记四：第一次在沙漠里打白一角龙时颇费周折，当把龙打至奄奄一息时(狂暴状态)，回复药也都用完了(HP不到20%)，正当我绝望地四处逃跑时，沙地中突然杀出一支正义的援军——沙龙！但见其沙团一吐，角龙立时应声而倒！(其实是我当时所处的位置恰好在角龙身后)于是，胜利后的定格画面中赫然出现了沙龙小弟昂首凸肚的英姿……

狩猎日记五：玩了50多小时后，才猛然发现原来厨房里也是有时空箱的……天啊，以前我为了给猫送东西来回往返浪费了多少时间呐！

狩猎日记六：怪物猎人烧烤委员会，始动！

★自行车胎爆了，只能坐一次公交车上班，结果原本骑车10分钟的路程足足花了40分钟，不过比起上次等车40分钟差点被列为旷工行列的经历已经算是大幸了。现在的上班一族真是辛苦，每天花在等车和堵车上的时间足够看两集《越狱》了。听一个在北京上班的同学说，她每天上下班在车上的时间有4个小时，刚好够看两部标准长度的好莱坞大片……难怪PSP越来越流行－－



★接着上面的话题。每天骑车经过住处附近鸟语花香的山脚小道时，都要感叹一番自行车才是人类历史上最伟大的交通工具，实在是不明白以现在的路况为什么还有那么多人开车上班。前些天有个朋友嚷嚷着说要买车，其实住的地方离上班的地方也就一站地多点，人家追求的是有车一族的感觉，这跟人们买一万多的西装、两万多的LV包包是一个道理。这让我十分怀念十几年前大家都骑车上班上学的时代，至少那时骑在路上要是车胎爆了不用推几步就肯定可以找到修车的地方。

★PSP版《使命召唤：胜利之路》还算不错，掌机上的FPS能做成这样已经是很不容易了。



※ 虽然是春天了，但为什么天气依然那么冷呢？每天早上从暖和的被子里爬出来的我，都在其实并不怎么冷的天里感慨——看来我惧寒的性质越来越变本加厉了！

※ 强烈推荐《博物馆惊魂夜》的中文版！这是最近我看到的最经典的中文对白，从“出来混是要还的”到“男儿当自强”……配合搞笑的剧情让人笑得都快岔气了！

※ 在网络上遇到N久以前的恋声癖同好，结果现在这家伙已经爬墙去找韩国组合SUPER JUNIOR了，惟一值得庆幸的是——她喜欢的偶像，崇拜的歌星是王力宏。(在这里请让我奸笑两声吧！这事让她郁闷了很久很久……)

※ 新家没有电视机，我的笔记本还在工厂的某个角落里窝着，所以在这段青黄不接没有娱乐的时间，我只能靠一种贤惠的娱乐来打发时间——十字绣，这真是让人不得不OTL啊！



☆目前已经患上了“怪物猎人综合症”，不但手机闹铃被设置成“老山龙攻城”时那段慷慨激昂的音乐，短信铃声中那句烤肉的经典台词也经常在键盘声起伏的编辑部里瞬间吸引大家的注意，猎人的生活就该这么有激情，对吧？(－_,－)

★由于本期要为大家呈现最精彩的《战神II》攻略，晴天为各位玩家准备的《龙影符》研究就只好在下期杂志中登场了，最终研究中包含了全法定式的入手方法，大家一定要捧场啊！

☆《找碴博物馆2》虽然被室友评为“最佳催眠游戏”，但一有空晴天还是会拿出来挑战一番。为了“全解模式”350张图片制霸，纱迦一有空就会和晴天交换机器找碴，现在才真正体会到了“找到9个错误才是开始”这句话的真谛。

★“怪物猎人综合症”番外篇：某天早上在路口偶遇D・S，本以为他又会为大家讲述“倚天屠龙记”(他居然喜欢用大剑)，但开口的第一句却是：“这次截稿之后我们一起去吃烤肉吧，最好是自助烤，像《怪物猎人》那样的！”(吃果然是一门艺术－_－b)



○本期编辑部依然是猎人帮横行，午饭后召集人马去集会所屠龙成了每天的必修课，火爆情况请参照D・S的狩猎日记。《战神II》的发售终于将猎人帮的势头打压了下去，众小编围观一款游戏的场面实为壮观，虽然有小部分人士等待迷你游戏完成后就撤离了现场……

○《火爆狂飙 统治者》中艾薇儿的一首《Girlfriend》居然收录了英文、日文、西班牙文、中文四个版本，EA呀EA你有些太偷懒了吧。

○近日的天气十分诡异，前一天刚刚热得要死，第二天说不定就要把冬季的衣服套在身上，各位读者一定要注意身体，预防感冒病毒的袭击。



●截稿前的这段时间完全就是在《战神II》中度过的，虽然为了完成攻略少睡了不少觉，但我觉得值。

●前日去拿《战神II》，到了游戏店后发现店里的一个靓妹正在玩《战神II》，还打过了一开始的巨像，不禁有些吃惊。没想到那个小妹还自豪地告诉我说她早就把一代打穿了。然后GOUKI问她有没有玩迷你游戏，她含蓄地笑了笑说：“什么迷你游戏？”

●感谢大魔王同学为我设计的全新小编形象，我个人非常满意。当初在设计新形象的时候，大魔王同学问我有什么要求，我给她的答复就是：只要看起来有钱就行。不知道各位读者看到我的新形象是否有这种感觉呢？谢谢啊！



孩童时代，我曾相信我会成为英雄，可以变为科学家超人拯救世界带来和平；

学生时代，我曾以为自己与众不同，总有一天能在工作中出人头地无所不能；

恋爱时代，我曾对于爱情充满信心，深信终会等到幸福的那一刻来临；

但我错了，一切的一切，都只是我自己的幻想而已。

"当我们相信自己对这个世界已经相当重要的时候，其实这个世界才刚刚准备原谅我们的幼稚。"

第一次看到这句话是在彭浩翔的《AV》里，后来才知道这是陈凯歌在自传里说的话。虽然我现在是越来越不欣赏这位老先生了，但当时看到他的这句话时却让我想了好久。

这并不意味着否定自我，也不是失去信心，而是要时时刻刻记住，一定要以冷静客观的态度看待自己和自己所做的事情。

嗯，未来的路还很长，就这么慢慢走下去吧。



◆这期的关键词是——等《战神II》。很难得对一款美式游戏这么期待的，不过《战神II》说什么都要去尝试一下，虽说奎托斯叔叔不是那么美形吧，但却很有性格。

◆《宿命2》继续中，这次的目标是全称号！而且在二周目后就可以用"真神炼狱刹"了，那叫一个美。

◆最近碰到了一件"惊悚"的事情——一日与新来某非编MM闲聊，聊到最后才发现她居然是我常去的某网站的站长，而且她还被我以前发表在网站的某篇文章"雷"到过，我不禁感叹：这世界真的是太小了。(—_—b)



◆小编形象更新！和上一个版本比起来，新版本的更让我满意！感谢画师大魔王！如果哪天你在街上看到一个如此打扮的人，差不多就是我了吧……

◆声明：左手上的阿根廷国旗是画上去的，不是纹身！

◆同样的速溶版本，麦式的确比雀巢好喝，经验之谈。不过朋友寄来的奶茶更是好味道。

◆大概是很久没试过头球攻门的缘故，前几天踢5人制，一个甩头攻门，球是进了，脖子也扭了。现在别人叫我，我不能扭头，而得把整个身体扭过去回应……现在只有每天都喷云南白药，希望能在下一场正式比赛之前痊愈。

◆上期杂志截稿之后在自己家里弄了一个小型的VF聚会，感觉《VF》这游戏真是不交流不行，可惜国内没有街机，而且新作还是PS3上的，注定这只能是一款小众的游戏。

◆正如上期所说，巴萨没能在安菲尔德打出气势，被红军淘汰出局。有点可惜梅西，但他在那场比赛的发挥也被完全限制，只能说巴萨时运不济，教练布阵有误，核心球员没有状态，该输。

I 刚做完《游戏·人》，又被奎托斯折腾得彻夜难眠，3月可能会是我2007年平均睡眠时间最少的一个月。

II 听闻Wii惨遭破解，我的第一反应是《超级猴球 香蕉闪电战》这样的二线佳作终于也有了稍加普及的机会。希望各位玩家多玩一些二三线游戏，包括自由谈、热血最强的投稿也不要总集中在那么几个超大作上。多边共享中的"卢米内斯英雄帖"也是我们在这方面的新尝试。

III 在电影《爱情呼叫转移》中听到陈奕迅演唱的主题歌，以前很少听他的歌，觉得他演绎的这首《爱情转移》还是相当不错的。片子值得一看，歌也值得一听，在这里推荐一下。

IV[胜嫂语录174-1]大伙一起吃饭时聊着聊着聊到了钓鱼。纱迦说："我不喜欢钓鱼这样的活动，因为我坐不住……"胜嫂接话道："那你就站着钓。"

V[胜嫂语录174-2]我看到胜嫂有一瓶造型奇特的香水，就问她是什么时候买的，她逗我说别的男孩子送的。我假装生气，她便补充道："别的男孩子送我香水，我却嫁给了你，你难道不应该感到高兴吗？"





本期主题：推荐读物

1.前段时间在"小编寄语"中推荐了一本给单身男参考的沟通指南，结果收到了数封感谢信，让人好生感动，不过这次对"相约星期五"有兴趣的读者们就要失望了，因为我要向各位推荐一本浅显易懂风趣幽默的历史奇书——《明朝的那些事儿》。本书既八卦又正史，既邪恶又正经，绝对是学习历史弘扬八卦者人手一本居家旅行必备良物，看完它之后你就能一边跟老师侃历史一边和朋友说笑话了。(八卦者推荐度★★★★★)

2.至于另外一本老书《楼下的房客》，玛娜只推荐给邪恶的人群，一定要非常非常邪恶才可以看，纯洁的孩子千万不要买哦。更重要的是，想证明自己很邪恶的孩子万万不要看，这完全是为了大家的心理安全和茁壮成长考虑。(邪恶者推荐度★★★★★)

3.本期最悲惨事件：编辑部内一群丧心病狂的好战人士残忍地抢走了玛娜的PS2电源，开开心心围坐在电视前打《战神II》……



温馨提示：怕《越狱》剧透的请不要往下阅读。

用了三个晚上的时间，一口气把《越狱》第二季从第1集看到第19集。联想到最近几季《24》，感觉电视剧里的美国总统好像都罹患先天性智商不足，像科室的中层领导一样前怕狼后怕虎，而且都没好下场——被下毒，被枪杀，被爆破，被刀子刺中动脉，或者被迫离任。最好玩的就是，总统可以说上台就上台，说辞职就辞职，比杂志社任免一个编辑还要简单。老实说，《越狱》已经很优秀了，但我最不爽的是：只能由坏人来追杀主角，主角永远不会反击，永远不会带给观众一点爽快感；好人持续不断地受欺负，从不开枪，总是逃跑，最可笑的是，好人总是办不成任何事，而坏人总是逍遥法外，杀人放火不亦乐乎，连总统都可以随意操纵。让我连续21集都不爽，最后第22集就算好人赢了又如何？(类似那些主角从头到尾攻击力都很弱的游戏，永远不会是主流。)还是《24》感觉比较适合俺，起码正面角色是会开枪反击的，如果你支持他们，不时会感到很过瘾。

p.s. 我是Mahone的Fan，呵呵。



★《高达无双》真是相当会谋杀玩家的游戏时间，不仅角色技能需要反复打关才能全学满，强化道具的收集更是一条"不归路"……

★对于16来说，这段时间感兴趣的游戏不是太多，不过也正好借此机会重新捡起了PSP的《SD高达》。现在正进行《V高达》的路线，里面的敌人不是有"光盾"就是有"光翼"，真的不是一般的烦……

★春节回家一趟，去年年底的动画基本上都落下了，眼看4月新番就要袭来，不过好在目前也就盯上了2～3部，有充足的时间慢慢补。



★玩X360游戏谈谈成就本来是一件很平常的事情，就好像我们玩PS3游戏时总说如果有振动将会感觉更好。但最近被一帮同事称为"成就FAN"就有点冤枉了。天啊！我这一期内花20个小时才挣到375点成就，目前世界排名391431名，这也能叫成就FAN？

★由上面那个话题引出来的，一个有关成就的新版块即将开办，这里先给大家透露一点小花絮：目前世界成就点数最高的帐号来自意大利，这个帐号由美、意、日三地玩家共享。看过他们的成绩后，你就知道你永远也无法超越他们。就算你在掏钱买下一个游戏时便已获得它的全部成就，你也不可能胜出。

★胜负师婚后便很少与我等未婚人士一起用餐，前不久和胜夫胜嫂两人吃了一顿，饭桌上胜嫂果然妙语连珠，令我等大开眼界：胜负师最喜欢的软炸里脊端上来时，胜负师大叫一声："我的最爱来了！"胜嫂马上更正："你的最爱一直坐在你旁边！"

★《新宋》的小说又恢复连载了，看来"该小说已被某导演买断，不再在网上连载"一事纯属子虚乌有。只希望作者能稍微加快一点进度。

360全方位

栏目主持 多边形

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路



最近有朋友告诉我，很多网友利用LIVE用户第一个月免费金会员的便利，不断注册新帐号来体验金会员，据说有人差不多大半年的时间都是用这个办法来享受网络对战，你如果看到某人ID为"ID名+数字"的形式，那么说明这个人有可能已经是N次注册帐号了。他这么一说，我看到我的好友列表里面还真有几位这样的朋友，都是数十天没有上线了，恐怕就是因为免费期过了而放弃的ID吧，我为这样的X360玩家感到无奈兼可笑……

编辑360日记

成就犯

据说《赋法战争》的PS3版发售时，某海外媒体编辑对这款移植作品的评价较低，而其中重要的一条理由就是"没有成就"。成就这个东西在X360刚刚发售的时候还真是不那么引人注意，这么晃晃悠悠地过了一年多的时间，所有的X360玩家发现自己无意中进入了微软设好的圈套：有它吧，你觉得似乎不太有所谓，但如果没有它，就立刻觉得差了点什么。不说别的，当你在游戏中浴血奋战历经千辛万苦搞定最终BOSS的时候，画面下方弹出一个"您已解开相关成就"是一次多么恰时的表扬啊！成就点数，已经逐渐在玩家心中成为如勋章一般的荣誉标志，以及区分LU和CU的可参考性标准（笑）。

纱迦最近对这个东西非常着迷，甚至是到了为了成就已经不择手段的地步，比如他去问D·S《WEX》点数好不好拿，又或者拉拢Gouki和我去联机合作《战争机器》的疯狂难度，因为这样可以一下子拿到300多点。要知道他以前从不碰这类游戏的，而他自己已经把《354帝国》和《偶像大师》全部点数收入囊中。

从此纱迦在编辑部又多了一个新外号："成就犯"。本专页计划下期开办"成就犯"专栏，由纱迦主持，欢迎大家捧场。

[文：多边形　插图：大魔王]



360大事记



X360平台奏响月下夜想曲
微软公布Windows Live详情
《战争机器》又获大奖

《恶魔城 月下夜想曲(Castlevania：Symphony of the Night)》是初代PS平台最具人气的游戏作品之一，3月21日终于登陆Xbox Live Arcade平台。本作不仅是XBLA上第一款来自其他主机平台的下载游戏，而且也是首款容量突破微软此前规定的50MB上限的作品，可说是意义非凡。XBLA版除了对游戏画面、声音效果进行了相应强化，还支持16:9宽屏显示（可切换为4：3普通模式）、高清晰显示等功能，游戏还准备了12项游戏成就和200点的成就点数等待玩家去挑战。本作的价格是800点（Microsoft Points），相当于10美元。

●微软在游戏开发者会议2007（GDC 2007）上正式对外界透露了为Windows Vista设计的Live网络服务的相关收费标准。据悉，Windows Live的价格标准将与现有的Xbox Live收费标准保持一致，与目前X360的银会员和金会员制度一样，Windows Live也将设立一个相应的会员系统。银会员可免费注册，但无法享受如联机对战等相关网络服务，金会员可享受所有Windows Live服务，一年的会员费用为49.99美元，三个月为19.99美元，一个月为7.99美元，与Xbox Live标准相同。此外微软还表示，已经注册为Xbox Live金会员的玩家，将可以免费成为Windows Live的金会员，也就是说玩家的会员资格在Xbox、X360和Windows Live上将全面通用，而玩家的会员资料以及游戏成就也将同时适用于PC和家用机两个平台。另外，即将推出的如《光环2》以及其他专门对应Vista的游戏中所包含的玩家成就点数也可以在Xbox Live中使用。

●在GDC 07第三天的会议上，会议主办方公布了年度游戏开发者选择奖的最终评选结果。在此次颁奖典礼上，游戏开发者选择奖的年度最佳游戏毫无悬念地被Epic Games公司的X360动作游戏《战争机器》夺走，同时它还拿下了年度最佳技术成就奖和年度最佳虚拟艺术效果奖。其他获得相应提名的X360游戏还有《上古卷轴Ⅳ 湮灭》、《丧尸围城》、《宝贝万岁》和《乒乓球》。

●微软在GDC 2007上发表了256MB的X360用记忆卡，与此同时Xbox Live Arcade游戏的容量上限也由原先的50MB上升到150MB。之前的X360用记忆卡容量仅为64MB，因此为了能使购买了不搭载硬盘的X360主机的玩家下载Xbox Live Arcade游戏，不得不将Xbox Live Arcade游戏的容量上限限制为50MB，随着此次256MB记忆卡的出现，今后将会有更多更好的Xbox Live Arcade游戏登场。X360用256MB记忆卡售价为49美元，并且在限定期间内购买的话，其中还将免费存储一款Xbox Live Arcade人气游戏《几何战争：进化版》，同时64MB记忆卡的售价由原来的39美元下调至29美元。

●能够使X360主机的无线手柄和耳麦应用到PC上的USB接收设备"Xbox 360 wireless receiver for Windows（Windows用X360无线接收器）"已经于亚洲和北美市场开始销售，售价为20美元。同时，无线手柄与接收器的同捆版也开始销售。



墨西哥市长要求封杀《GRAW2》
《光环战争》试玩版开发完毕
X360 版 MAME 模拟器运行成功

360 八卦

墨西哥边境城市Juárez市市长Héctor Murguía Lardizábal近日公开对育碧公司旗下著名FPS游戏《幽灵行动：尖峰战士2》宣战，要求墨西哥政府在国内全面封杀这款游戏，特别是防止儿童接触到本作。理由就是游戏中太过接近现实的场景和画面对他所在的城市造成了负面影响，同时也加剧了美国与墨西哥两国之间的紧张情绪。无独有偶，去年育碧公司公布《彩虹六号：维加斯》时，美国拉斯维加斯市市长也同样对这款以美国西部第一大赌城为故事背景的反恐题材FPS游戏提出过抗议。认为这款反恐游戏中描绘了太多关于拉斯维加斯市的细节特征，很可能导致游客或市民对城市安全产生恐惧，进而影响城市赖以为生的旅游业收入。

●根据来自《光环战争》官方论坛的消息称，游戏的开发小组日前已经完成了一个试玩版，并召集Ensemble Studios的全体开发人员举办了一场《光环战争》联机比赛，以此来检验游戏的效果和质量。据一位参加了试玩比赛的Ensemble内部员工介绍，游戏的完成度比较高，素质也令人满意。据悉，这个《光环战争》的试玩版是为了接受微软官方的内部审核而特别制作的，可以说是倾注了开发小组的全部心血。开发小组成员还对记者确认，负责对本作进行审核的是微软游戏工作室的几位高层人士，其中就包括工作室游戏开发总负责人Shane Kim。

●近日一位匿名的开发者向XBOX-SCENE网站展示了他在X360运行自制软件上的一些新进展，两款运行在X360上的模拟器，MAME以及ScummVM均运行在了X360的系统之上。只是目前这两款自制软件只能运行在X360开发套件之上，并且核心必须为4532/4548(存在安全漏洞版本的固件)，不知在零售版X360什么时候可以看到几款自制软件的身影。

●3月11日，日本著名漫画家井上雄彦在其个人博客中透露，他目前已经将《失落的奥德赛》的封面用插画绘制完毕，同时他透露本作的发售日将会在2007年秋季。虽然这个消息与坂口博信在GDC 2007中公开的"《失落的奥德赛》将率先发售美版，时间目前预定为今年的圣诞假期期间"有所出入，但是可以确定的是本作必定是会在今秋至年末期间内与广大玩家见面。

●日本娱乐媒体近日通过投票的方式，评选出了日本玩家心目中X360游戏10大最佳女性约会对象。此次评选所涉及的X360游戏，全部是目前在日本最具人气的作品，其中既有日本本土厂商开发的X360游戏，也有欧美厂商的作品，据此评选出来的女性角色自然也是近来最受日本玩家欢迎的。其中《蓝龙》女主角库露可位列第九，而在欧美具有绝高人气的劳拉只排名第七，《DOAX2》的霞出乎意料地败给了冠军《偶像大师》中的星井美希，后者以超过小霞两倍多票数的巨大优势当选，于家用机平台初次登场的星井美希的得票竟然占到总票数的30%多，其人气只能用恐怖二字来形容。

声音

"我认为《最终幻想》系列应该出现在X360上。这样做是很明智的，这对我也有很多特殊的意义。X360在北美和欧洲有极大的潜力和可能性，因此《最终幻想》系列有很大的机会获得成功。"

——"《最终幻想》系列"之父坂口博信日在接受国外网站GameSpot采访的时候，他突然谈到"《最终幻想》系列"登陆X360的可能性。

"我要把他们打成碎片，碾碎在脚下。"

——如果"《最终幻想》系列"登陆X360主机的话，坂口博信的X360 RPG新作《蓝龙》和《失落的奥德赛》必将受到很大的压力，当记者问道"你愿意与一个你自己多年前创造的系列进行竞争？"时，他这样回答到。

"本来想玩《战神II》的，结果《忍者神龟》出了，那么还是等我拿了成就再来玩《战神II》吧……"

——一位玩家在论坛上的留言，X360的成就系统已经在无意中改变着玩家的游戏方式。

数字

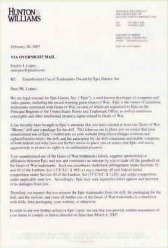
4 NBGI公司1月25日发售的X360游戏《偶像大师》对Xbox Live业务在日本的普及起了不可忽视的重要作用。据微软官方透露，自去年圣诞节的年末商战开始，微软点数(Microsoft Points)在日本地区的销量比之前增长了2.3倍，特别是1月25日《偶像大师》发售前后，点数的销量猛增了4倍。

427000 同捆包含《光环3》联机测试帐号的X360动作游戏《除暴战警》在北美以427,000份的月销量傲视群雄，成为二月份北美地区游戏销量冠军。

360 拍案

Epic 老板向《GOW》玩家道歉

日前，制作《战争机器》的Epic老板Mark Rein向该作的忠实FANS道歉，尤其是Emilio Lopez本人。后者前些时候设计了一款非常可爱的《战争机器》玩偶，正当这些Q版人物获得玩家一致好评时，Lopez本人却收到了Epic的律师信，Epic的律师在信中宣称这些造型和包装侵犯了Epic的商标和知识产权，令其清除一切与Epic及游戏有关的标记，并书面保证不会再有类似行为，否则会对其采取法律行动。而今天，Epic的老板Rein在电邮中向Lopez表示歉意，称："我们的律师只是做了他们的份内事，以保护我们的商标不被侵害，但他们可能并未意识到这只玩偶并非用于商业目的。这里有个商标保护问题，且Lopez的玩偶又设计得太像那么一回事了，甚至还有个专业的包装！这实在是很不幸。律师们可能不了解这仅仅只是一件玩家内部交流的礼物，不存在商业行为。我们对此表示许可，我们在积极捍卫商标权的同时不会干涉今后玩家们的类似行为。我代表Epic公司向Lopez本人道歉，也向那些对此感到不快的玩家们道歉。"


HUNTON & WILLIAMS

February 28, 2007

VIA OVERNIGHT MAIL

Dear Mr. Lopez:









360 公告

成就犯通缉公告

日前有一票X360玩家为了获取游戏成就不惜通宵达旦日以继夜地疯狂游戏，对其他低成就玩家造成了很大的生存压力，为了缓解玩家之间可能爆发的矛盾，特此公告全球"成就犯"速速向本专页自首，并老实交代你们获取成就的偏方秘诀以馈广大X360玩家，以上。

新书特搜 NEW BOOK

本栏目为大家介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊，帮助大家及时了解电玩书刊上市消息以及重要内容，方便大家购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，可登录levelup.cn网站的“电玩书刊区”，随时可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会购买到Levelup提供的限量6折最新书刊。动漫游工作室出品书籍还可在其淘宝店在线购买。

levelup.cn“电玩书刊区”：http://www.levelup.cn/book/

动漫游工作室网址：http://shop33788833.taobao.com

游小说 第1辑

游戏剧情小说专门志

3月30日 全国上市

游戏剧情小说专门志 国内首创





附赠《鬼泣》书签

20万字超大文字量令您尽享阅读快感

在本辑中，您既能看到包括国内知名撰稿人的游戏小说，如《王国之心 记忆之链》、《如龙2》、《战争机器》；也有官方正式出版的游戏正传或外传故事，本辑奉献的是《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》和《零 ZERO》的官方小说，以及《幻想传说》的外传故事——《沉寂的历史》；此外，在书中您还能看到同人小说、原画设定、四格漫画、最新游戏的剧情概括等精彩内容。

游戏光环DVD 第23辑

3月30日全国上市



神与神之间的大战拉开帷幕！《战神 II》至激剧情影像全程收录！更有前作故事回顾！现在成为战神的FANS还不算晚！次世代焦点新作《天剑》、《战地双雄》最新游戏影像收录！“欢迎来到次世代”带你领略《幽灵行动 尖峰战士2》的现代化立体战争！《高达无双》为你演绎经典名场面之重温旧梦！音画欣赏《无双大蛇》精彩CG动画精选、好莱坞大片《蜘蛛侠3》7分钟精彩片花、《VR战士5》开场动画+女性角色特别影像、动漫地带为你带来最新鲜热辣的动漫情报！

（封面及盘面图待定）

掌机王SP 60辑



本辑收录NDS《圣剑传说 玛娜英雄》和PSP《使命召唤 胜利之路》两大攻略，研究中心不仅为大家献上《怪物猎人P2》的深入研究心得，还有《死神BLEACH DS 2nd》的全人物分析和高段连续技研究，同时还有《机战W》的众多隐藏要素披露。另外本辑还策划了一个特别专题——《“奸商”访谈实录VOL.2——烧录卡厂商篇》，邀请国内多家烧录卡厂商负责人做客掌机王，深度解析烧录卡行业众多内幕。本辑“口袋光环”同样精彩纷呈，收录《MHP2》达人玩家的精彩演出——片手剑速杀轰龙、霸龙。

已上市 各地报刊亭销售中

幸运大抽奖，PSP、NDSL、烧录卡等丰富奖品等你来拿

MODEL FIGURE 模魂志 No.7

128页大16开模型时尚志+VCD



2007年开春以来世界最大规模的造型物展会——Wonder Festival2007[冬]展会报道；《新世纪福音战士》12周年补完计划；详尽的MG版海盗高达X－1制作改造范例；《超时空要塞》MACROSS号可动完成品完全剖析；即将发售的动漫新品速递情报站；圣斗士冥王篇剧情详解；超人可动完成品；正义联盟再度集结；全新女生空间——女生部屋。

3月22日 全国上市

LEVELUP 游戏城寨 Level.25

本期赠送“城寨风彩”电子彩票 第007期！



勇者斗恶龙 神剑 假面女王与镜之塔、超级纸片马里奥等新作速报；特稿：遗失的美好——寻找逝去栏目的影子；城寨研究室专题Vol.18：琥珀的Wii改机实录；Web Show：[专题]网络流行语、[levelup部落格]剧情派玩《高达无双》 / 举手之劳为慈善；城寨小百科：寒光照五步，煮酒论太刀；动漫游妙文：敬鬼神而远之；美优馆：长谷部 优；levleup音乐台：音乐小特辑——影山浩宣。

已上市 各地报刊亭销售中

>>>Level 26 3月30日见

扩大开本，定价不变！

互动信箱

互动通道
1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

本期为您准备的礼物



ACG精美周边

本期特别放送 40名

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种

超大幅布制游戏海报
ACG主题纪念T恤
ACG主题精美明信片
时尚ACG运动护腕
FF金属封面笔记本
FF大幅亮丽水晶贴
尤娜挂饰精致手机链
各类ACG特辑专刊
Q版小编形象随意贴（随机5款／人）



特别大礼！《超时空要塞》MACROSS号 1名

◆高24cm
◆完美再现原作造型
◆可动已上色完成品
◆合金材料大量采用

本期的改进

《游戏机实用技术》已经在上海成功设立了分印点！从本期开始，《游戏机实用技术》将于上海、深圳、北京三地同时上市！上海及长江三角洲地区的读者再也不用苦苦等候了！

春节合刊的革新之处

编委 冯健

还是今年合刊的这种卡通封面比较能吸引人，尤其是MM的眼球（这也是我一直相对钟爱《掌机王SP》封面的原因）。为了能有一个直观的对比，我拿出了手中的Tot.73–74合刊、Tot.96–97合刊以及Tot.122–123合刊细细地看了半天，发觉众小编的形象大集合是绝对少不了的，重点还是在背景的处理上。这一对比无疑就明了了很多——本期的封面的确是很不错，终于推陈出新地摆脱了整体为红色的背景主色，以更为细致的画风再现了猪年的喜庆感觉。与以往不同的是，每个角色都有自己的个性展示，不仅仅只是呆呆地站到那里了。这其中既有可爱，又有搞笑，也有喜庆的各种表情或是POSE，让人看了真的很有过年的感觉。另外，大副缩减封面的字体则更好地突出了封面的整体效果。

其实要说到实用，个人感觉非年度索引莫属，不得不说这期的索引是几个春节合刊中做得最成功的。看着自己那一堆越集越多的杂志，用攻略的时候没这个东西还真的是不行，找个攻略或是研究什么的，如果没有索引简直能要了你的命！与以前的索引对比，今年索引最大的改变就是从游戏类型划分向机种划分过渡，不得不说这要比以前方便很多，找哪个游戏，在对应机种里面找就OK了。除此之外，今年的索引还加入了黄金眼评分，个人感觉这一点也是比较厚道的，可以根据黄金眼的评分直观地选择游戏，省去了频繁翻书的麻烦。

编 新晋编委冯健同学的眼光依然是一如既往地锐利，这次我们对封面作出的特别设计正是为了让其区别开以往春节合刊，具有猪年的鲜明特色，同时也更加细致地体现出不同小编形象的性格特点。从目前的读者反馈看来，其基本思路是完全值得肯定的，只是在部分细节上还有所欠缺，我们会认真检讨。此外，在关于封面的建议中，李炜隽（上海）、张理力（重庆）、钟翔（成都）等几位读者朋友也都提来了非常值得参考的宝贵建议，在此一并谢过。在“年度索引”方面，我们作出的新颖改进同样也受到了广泛好评，希望广大读者们能够提来更多的改进方案，让我们下次做得更好。

一封香港读者的来信

香港新界 乌龙茶

UCG的各位好啊！我是来自香港的读者，看UCG有两年了，每次都去中港书店买，BOSS也一定会给我留一本UCG。老实说，香港的游戏杂志缺乏做游戏攻略的“心”，一句话：商业化过头了。香港的电视游戏杂志有《GameWatch》、《GameStation》、《GameNext》、《GameWave》、《GameWeekly》及新冒起的《GameZone》，各杂志也有其“独门”，例如《GameStation》的《WE》、《GameNext》和《GameZone》的“《高达》系列”等，都有专栏作研究。要说香港杂志的最大优势就是“快”！很多消息都能及时捕捉到，且短期间就能出刊，真的搞不懂怎能找到这么海量的消息，且有够小道的。

看UCG特别愉快，感觉到的确是“喜欢游戏的人”造出来的，从攻略中最能看得出了，对特企、特稿、自由谈也甚是喜欢，每次看到那些有深度的文章都会感到和游戏业界又近了一步。我也喜欢看各位编辑写的东西，恶搞也好、情感也好，就连在杂志中各个角落加插的有趣东西（TIPS）也令人感到心情轻松，如果加入对各新游戏的感言在对应游戏的下方就更好了……闲时也有到levelup.cn看资讯、交流心得、灌水，也有定期造访小编们的博客（为什么不是每个小编都有啊），得知小编会把信件逐封细看，我更是拜服。“读编往来”是个优秀且有趣的栏目，走的路线很不错，对于杂志发展而言，读编的交流是极其重要的一环。接下来……不知写什么，总之就是喜欢UCG，喜欢各位小编！

编 在我的印象里这还是第一次收到来自香港的读者来信，而那里的市场竞争似乎也远比想象中的更加激烈……正如同乌龙茶朋友所说，怀着一颗热爱游戏的“心”制作杂志是我们一贯的办刊理念，也是产生创作热情的最大动力，游戏编辑对于我们来说并不仅是一份单纯的职业，更是一个将理想付诸实现的舞台——相信这些才是UCG在读者们的关爱下一直走到今天的力量之源。

评析“盘点2006”（光盘＆杂志）

平顶山 龚伟

合刊的DVD很厚道，我足足看了一个多小时，感觉做得非常精彩，也很用心，制作水平直逼专业水准。其中《鬼泣3》最速精选让我看到了《鬼泣3》的另一种玩法，其中有的技巧我从未尝试过，像“骗术师”的技巧因为不实用我就没有用过，没想到会被用到这里。此外，对我这个影迷来说，还是“电影前线”最对我的胃口，你们怎么介绍的都是我最爱看的呢？全部热烈期待中！翻到内文，本期的“盘点2006”是历年来做得最好的一期，可以看出众小编做盘点是越来越驾轻就熟、得心应手了。其中有很多亮点，像“年度十大风云人物”的第一名竟然是“Me”，很出乎我的意料，不过仔细想想小编们说得也对，毕竟是人玩游戏，不是游戏玩人，往年都是选游戏人物，今年就选一次自己也不为过吧。“编辑部盘点”完全可以说是本期中的搞笑栏目，与《读者》等杂志中的“幽默与笑话”有一拼，干脆以后搞成不定期栏目算了；最后的“游戏市场大盘点”也非常重要，特别是那几个数据曲线图制作得非常专业严谨，很直观地把2006年全球游戏动态呈现了出来。

编 小编们春节前不眠不休连续奋战的心血果然没有白费，这次在杂志及光盘上双管齐下的“盘点2006”获得了读者们的广泛好评，表扬的话就不多说了，在这里谈谈几点批评意见：一、卷首特稿引用的希腊神话诗词没有作出解释说明，有哗众取宠之嫌；二、“颁奖典礼”中重复上榜的游戏较多，众多奖项显得冗余；三、“2006游戏大年鉴”的版式略显陈旧，希望有所创新。这些都将成为我们来年制作春节合刊时的重要参考意见。

关于互动奖品的革新建议

成都 周祖凤

很多杂志送的奖品都有主机，这是好事，可以增加读者来信的积极性，但是并非人人都为这。很多读者们只是衷心地希望贵刊天天向上，但这种纯洁的想法和物质挂钩时就变味了。很明显，当我们喜欢上谁谁谁时，只是单纯地希望他／她越来越好，不求回报地付出（也许是我太单纯），也许对方记得你的好，于是便用物质来报答，此时你会怎么想？大家既然喜欢玩游戏，那必定是追求精神自由的人。所以，送的礼不在于它是PS3或X360，也不在于是Wii还是PSP，只要你们明白还有这样的读者支持着你们就够了。如果一定要送的话，我建议来点特别的东西……当然，编辑们亲自回信是贵刊的闪光点，也是我最喜欢的礼物。

编 这个问题确实也是一直困扰着我们的心结。自从UCG将参与“互动信箱”的一等奖品设为掌机（NDS、PSP等）以来，已经有越来越多的读者开始批评我们的奖品设置过于单一乏味，缺乏让人期待的变化与新意。有鉴于此，我们决定从本期开始将一等奖品设为同样价值不菲的各种ACG经典手办模型，今后每期均有不同款式亮相，希望大家能够喜欢。当然，这也并不意味着掌机奖品会彻底退出领奖舞台，将来我们也会视情况偶尔让其在奖项中亮相的。

本期问题

1–A．如果您是一位老读者，那么请问您一直以来支持本刊的最大理由是什么？
1–B．如果您是一位新读者，那么请问是什么因素促使您在今天购买了本刊呢？
2．对于Wii已遭破解一事，您有何看法？您在近一段时间内会考虑购买Wii吗？
3．本期UCG所有小编已全部更换了新的小编形象，您觉得如何？
4．请为本期中您感兴趣的栏目打分（满分为100分），内容包括封面、特企、攻略、研究、光盘，谢谢！

本期获奖名单将在176期公布

3AB 互动信箱送礼名单

获得PSP的读者 北京市朝阳区 侯新亮

福建	蔡美玲	百色	黄琳琳	柳州	梅 原	天津	王宇歆	北京	张 胜
柳州	陈 嘉	济南	蓝天斌	武汉	孟小迪	合肥	尚 山	重庆	张大林
蚌埠	陈旭东	上海	李炜隽	舟山	任召挺	上海	徐孙祺	百色	张 潇
葫芦岛	邸竟轩	上海	李晓明	哈尔滨	孙 韬	南京	徐文杰	昆山	张 原
蚌埠	丁 一	福州	林 毅	清远	谭代成	佛山	徐佐健	唐山	郑国辉
许昌	郭 笑	宣城	刘一秋	长沙	唐亚飞	中山	许林欣	成都	钟 翔
鞍山	韩席炜	增城	刘展鹏	深圳	王望石	上海	薛 春	苏州	周佳明
珠海	黄国豪	上海	毛博文	昆明	王 潇	张家港	张 龙	成都	周祖凤

■我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

新作发售表
NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2007年3月15日～2007年5月15日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2007年03月16日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	774.20元人民币
100日元	6.61元人民币
100欧元	1024.07元人民币
100港币	99.08元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

虽然《战神Ⅱ》已经发售，但下半个月依然有不少值得我们期待的作品。PS2的《银河游侠 导演剪辑版》与《王国之心Ⅱ 最终混合版＋》这两款看似冷饭的游戏其实有许多变化之处以及新增的内容，尤其是后者还收录了重制的《记忆之链》，玩过原作的玩家也会有全新的体验。NDS的《龙珠Z 遥远的悟空传说》这款经典卡片游戏的重生一定会让不少经历过FC时代的玩家感动不已，月末期间可玩的二线游戏还有很多，现在就着手规划你的游戏时间吧。

忍者神龟 03.20

推荐度 B | X360 ACT | Ubisoft | 49.99美元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应



《忍者神龟》又回来了，不同以往的是本次这四位忍者龟将全部来自即将上映的同名电影。早早买下了电影版权的育碧公司全平台出击的战略满足了每一位想提前欣赏电影中情节的玩家。本作将忠实再现电影版中的角色形象、动作与部分剧情。足够流畅的动作以及各种华丽的招数使玩家在游戏时犹如欣赏电影一般赏心悦目，游戏中各个角色之间的招式与性能也有所不同，玩家可以操作自己喜欢的角色奋勇杀敌。游戏中还将包含丰富多采的多人联机模式，在很多关卡只有通过熟练的配合才能顺利完成。



银河游侠 导演剪辑版 03.21

推荐度 A | PS2 RPG | SCEJ | 3980日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应



2005年的《银河游侠》是Level-5的野心之作，刚刚制作完《DQ IX》的Level-5企图凭借此作再上一个台阶。虽然游戏的亮点很多，但缺点也同样明显，最后没能达成销售目标。现在经过一年多的调整之后，这款加强版性质的《银河游侠 导演剪辑版》即将与我们见面。游戏在保留原作所有内容的基础上，对原有的缺点进行大幅改良，此外还增加了大量全新要素，包括新敌人、新系统、新服装等等。更令兴奋的是将增加第6个行星アリスティア，玩家的冒险舞台又增加了一个。



PlayStation3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年3月					
20日	装甲核心 4	Armored Core 4	SEGA	ACT	59.99美元
20日	上古卷轴IV：湮灭	The Elder Scrolls IV：Oblivion	2K Games	RPG	59.99美元
20日	教父 唐版	The Godfather：Don's Edition	EA	ACT	59.99美元
20日	VR网球 3	Virtua Tennis 3	SEGA	SPG	49.99美元
22日	混沌迷雾	ミスト オブ カオス	Idea Factory	SLG	6800日元
27日	分裂细胞 双重特工	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	ACT	59.99美元
29日	赛马大亨 7	ウイニングポスト7 マキシマム 2007	Koei	SLG	7200日元
2007年4月					
1日	职棒魂 4	プロ野球スピリッツ 4	Konami	SPG	6980日元
3日	赋法战争	Enchanted Arms	Ubisoft	RPG	59.99美元
16日	美国职业棒球大联盟 07	MLB 07：The Show	SCEA	SPG	59.99美元
17日	灵异恐惧	F.E.A.R	Vivendi Games	FPS	59.99美元
24日	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	59.99美元
2007年5月					
4日	蜘蛛侠 3	Spider-Man 3	Activision	ACT	59.99美元
7日	龙穴	Lair	SCEA	ACT	59.99美元
2007年					
春	海湾午夜俱乐部	湾岸ミッドナイト	元气	RAC	日版未定
春	怪物王国 未知领域	Monster Kingdom Unknown Realms	SCEJ	A·RPG	日版未定
春	忍者龙剑传 Σ	Ninja Gaiden Σ	Tecmo	ACT	日版未定
春	天剑	Heavenly Sword	SCEJ	ACT	日版未定
春	审判之眼	The Eye of Judgment	SCEJ	TAB	日版未定

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年3月					
15日	棉球方块历险记	スポンジ・ボブ	THQ	ACT	5800日元
15日	史上最强弟子兼一 激斗！诸神黄昏八拳豪	史上最強の弟子ケンイチ 激斗！ラグナレク八拳豪	Capcom	FTG	6800日元
20日	忍者神龟	TMNT	Ubisoft	ACT	39.99美元
20日	欧洲冠军联赛 2006－2007	UEFA Champions League 2006-2007	EA	SPG	39.99美元
20日	无限试驾	Test Drive Unlimited	Atari	RAC	39.99美元
21日	无双大蛇	无双 OROCHI	Koei	ACT	6800日元
21日	三国志11 威力加强版	三国志11 with パワーアップキット	Koei	SLG	9800日元
21日	噗呦噗呦！	ぷよぷよ！	SEGA	PUZ	4800日元
21日	银河游侠 导演剪辑版	ローグギャラクシーディレクターズカット	SCEJ	RPG	3980日元
22日	蔷薇少女 祷告庭院	ローゼンメイデン ゲベートガルテン	Taito	FTG	6800日元
26日	合金弹头精选集	Metal Slug Anthology	SNK Playmore	ACT	39.99美元
26日	荣誉勋章：先锋	Medal of Honor：Vanguard	EA	FPS	39.99美元
27日	拜访罗宾逊一家	Disney's Meet the Robinsons	Buena Vista Games	A·AVG	29.99美元
29日	赛马大亨 7	ウイニングポスト7 マキシマム 2007	Koei	SLG	6800日元
29日	人面鱼2 北京原人育成工具	シーマン2 北京原人育成キット	SEGA	SLG	5800日元
29日	王国之心Ⅱ 最终混合版＋	キングダムハーツⅡ ファイナルミックス＋	Square Enix	A·RPG	7980日元
29日	北斗神拳－审判苍双星 拳豪列传－	北斗の拳～審判の蒼双星 拳豪列伝－	SEGA	FTG	6800日元
29日	新牧场物语：完美无瑕人生	新牧场物语：ピュアイノセントライフ	MMV	SLG	6800日元
2007年4月					
1日	热导追踪	Heatseeker	Codemasters	SLG	29.99美元
1日	职棒魂 4	プロ野球スピリッツ 4	Konami	SPG	6980日元
5日	火影忍者 疾风传 终极觉醒	NARUTO－ナルト－疾風伝 ナルティメットアクセル	NBGI	ACT	6800日元
5日	热血职业棒球场 2007	プロ野球 熱スタ2007	NBGI	SPG	6800日元
12日	格林魔书	グリムグリモア	日本一Software	SLG	6800日元
17日	雷电 Ⅲ	Raiden Ⅲ	XS Games	STG	19.99美元
19日	女神异闻录 3 FES	ペルソナ 3 フェス	Atlus	RPG	7800日元
19日	格斗之王 Nests篇	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネスツ篇	SNK Playmore	FTG	4800日元
19日	Fate/stay night[Realta Nua]	Fate/stay night[Realta Nua]	角川书店	AVG	6800日元
26日	艾尔梵迪亚物语	エルヴァンディアストーリー	Spike	S·RPG	6800日元
2007年5月					
4日	蜘蛛侠 3	Spider-Man 3	Activision	ACT	39.99美元
15日	怪物史莱克 3	Shrek the Third	Activision	ACT	美版未定

PlayStationPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年3月					
20日	龙珠Z 真武道会2	Dragon Ball Z：Shin Budokai － Another Road	Atari	FTG	39.99美元
20日	全能战车 2：战线	Full Auto 2：Battlelines	SEGA	RAC	34.99美元
20日	幽灵行动 尖峰战士2	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	FPS	39.99美元
20日	欧洲冠军联赛 2006－2007	UEFA Champions League 2006-2007	EA	SPG	39.99美元
20日	VR网球3	Virtua Tennis 3	SEGA	SPG	29.99美元
20日	忍者神龟	TMNT	Ubisoft	ACT	39.99美元
21日	噗呦噗呦！	ぷよぷよ！	SEGA	PUZ	4800日元
21日	瑞奇与叮当 5 激突！德迪卡银河的超微军团	ラチェット＆クランク 5 激突！ドデカ银河のミリミリ軍団	SCEJ	ACT	4980日元
21日	炸弹人乐园 携带版	ボンバーマンド ポータブル	Hudson	ACT	4800日元
21日	三国志 Ⅷ	三国志 Ⅷ	Koei	SLG	4800日元
27日	机密武装 蔓延	Code Arms Contagion	Konami	FPS	39.99美元
30日	DJ Max 携带版 2	DJ Max Portable 2	Pentavision	MUG	49.99美元
2007年4月					
3日	波斯王子：宿敌之剑	Prince of Persia Rival Swords	Ubisoft	ACT	39.99美元
5日	实况棒球携带版 2	实况パワフルプロ野球ポータブル 2	Konami	SPG	4980日元
5日	机动战士高达Seed 联合VS扎夫特携带版	机动战士ガンダムSeed 联合VSZ.A.F.T.ポータブル	NBGI	ACT	4800日元
16日	上古卷轴之旅：湮灭	The Elder Scrolls Travels：Oblivion	2K Games	RPG	49.99美元
17日	无限试驾	Test Drive Unlimited	Atari	RAC	39.99美元
19日	最终幻想	ファイナルファンタジー	Square Enix	RPG	3800日元
24日	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	39.99美元
25日	Cube	Cube	D3	PUZ	19.99美元
2007年5月					
4日	蜘蛛侠 3	Spider-Man 3	Activision	ACT	39.99美元
8日	横冲直撞 76	Driver 76	Ubisoft	ACT	美版未定
10日	最终幻想 战略版 狮子战争	ファイナルファンタジータクティクス 獅子战争	Square Enix	S·RPG	4800日元
15日	怪物史莱克 3	Shrek the Third	Activision	ACT	美版未定

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年3月					
19日	俄罗斯方块 进化	Tetris Evolution	THQ	PUZ	49.99美元
20日	VR网球3	Virtua Tennis 3	SEGA	SPG	49.99美元
20日	欧洲冠军联赛 2006－2007	UEFA Champions League 2006-2007	EA	SPG	59.99美元
20日	装甲核心 4	Armored Core 4	SEGA	ACT	59.99美元
20日	忍者神龟	TMNT	Ubisoft	ACT	49.99美元
27日	热舞革命 宇宙	Dance Dance Revolution Universe	Konami	MUG	79.99美元
27日	雷曼 疯兔危机	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	ACT	49.99美元
27日	拜访罗宾逊一家	Disney's Meet the Robinsons	Buena Vista Games	A・AVG	49.99美元
27日	上古卷轴Ⅳ 颤栗孤岛	The Elder Scrolls Ⅳ: Shivering Isles	Bethesda Softworks	RPG	29.99美元
29日	绝对炙热 无限	アブソリュート ブレイジング インフィニティ	Idea Factory	S・RPG	6800日元
29日	炽热天使2：二战绝密行动	Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII	Ubisoft	SLG	59.99美元
2007年4月					
2日	战火兄弟连：地狱大道	Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft	FPS	59.99美元
3日	吉他英雄 Ⅱ	Guitar Hero Ⅱ	RedOctane	MUG	89.99美元
10日	职业垂钓锦标赛	Rapala Tournament Fishing	Activision	SPG	19.99美元
2007年5月					
1日	魔法门之黑暗弥赛亚	Dark Messiah of Might and Magic	Ubisoft	ACT	49.99美元
1日	局外人	The Outsider	_No Company	ACT	49.99美元
4日	蜘蛛侠 3	Spider-Man 3	Activision	ACT	49.99美元
8日	命令与征服 3 泰伯利亚之战	Command & Conquer 3 Tiberium Wars	EA	RTS	49.99美元
8日	怪物史莱克 3	Shrek the Third	Activision	ACT	美版未定
15日	飞驰竞速 2	Forza Motorsport 2	Microsoft Game Studios	RAC	59.99美元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年3月					
15日	索尼克与秘密指环	ソニックと秘密のリング	SEGA	ACT	6980日元
15日	G1骑师 Wii	ジーワン ジョッキー Wii	Koei	RAC	5800日元
15日	棉球方块历险记	スポンジ・ボブ	THQ	ACT	5800日元
20日	忍者神龟	TMNT	Ubisoft	ACT	49.99美元
20日	教父 黑手党版	The Godfather: Blackhand Edition	EA	SPG	49.99美元
21日	三国志 11 威力加强版	三国志 11 with パワーアップキット	Koei	SLG	9800日元
22日	汽车总动员	カーズ	THQ	RAC	5800日元
26日	荣誉勋章 先锋	Medal of Honor: Vanguard	EA	FPS	49.99美元
27日	拜访罗宾逊一家	Disney's Meet the Robinsons	Buena Vista Games	A・AVG	49.99美元
29日	目标！！钓鱼大师	めざせ！！釣りマスター	Hudson	SLG	4800日元
2007年4月					
3日	波斯王子：宿敌之剑	Prince of Persia Rival Swords	Ubisoft	ACT	59.99美元
3日	乐高生化战士	Bionicle Heroes	Eidos	ACT	29.99美元
9日	超级纸片马里奥	Super Paper Mario	Nintendo	ACT	49.99美元
26日	Wii头脑柔软操学院	Wii やわらかあたま塾	Nintendo	ETC	4800日元
26日	海贼王 无限冒险	ワンピース アンリミテッドア ドベンチャー	NGBI	ATC	6800日元
2007年5月					
1日	龙的传人	Legend of the Dragon	The Game Factory	FTG	49.99美元
4日	蜘蛛侠 3	Spider-Man 3	Activision	ACT	49.99美元
14日	致命格斗：末日战场	Mortal Kombat: Armageddon	Midway	FTG	美版未定
15日	怪物史莱克 3	Shrek the Third	Activision	ACT	美版未定
17日	名侦探柯南 追忆的幻想	名侦探コナン 追忆の幻想	Marvelous Interactive	ACT	6800日元
2007年					
春	使命召唤 3	コール・オブ・デューティ 3	Activision	FPS	日版未定
春	滑板高手（暂定）	ダウンヒルジャム（暂定）	Activision	SPG	日版未定
春	勇者斗恶龙 神剑 假面女王与镜之塔	ドラゴン クエストソード 假面の女王と镜の塔	Square Enix	A・RPG	日版未定

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年3月					
15日	主题公园 DS	テーマパーク DS	EA	SLG	4980日元
15日	乐高生化英雄	バイオニクル ヒーローズ	EA	ACT	4980日元
15日	迷失蔚蓝 2	サバイバルキッズ –Lost in Blue2–	Konami	AVG	4980日元
15日	心跳回忆 Girl's Side 1st Love	ときめきメモリアル ガールズサイド 1st Love	Konami	AVG	4980日元
21日	炸弹人故事 DS	ボンバーマンストーリー DS	Hudson	A・RPG	4800日元
21日	龙珠Z 遥远的悟空传说	ドラゴンボールZ 遥かなる悟空传说	NBGI	TAB	4800日元
21日	蜡笔小新 DS 呼风唤雨 蜡笔涂鸦大作战！	クレヨンしんちゃん DS 嵐を呼ぶ めってクレヨーン大作戦！	Banpresto	ACT	4800日元
21日	三国志 DS 2	三国志 DS 2	Koei	SLG	4800日元
22日	前线任务 1st	フロントミッション ザ・ファースト	Square Enix	S・RPG	4800日元
22日	Simple DS系列 Vol.13 突破异常气候！The 暴风雨的漂移・合集	Simple DS シリーズ Vol.13 异常气象を突っ走れ！The 嵐のドリフト・ラリー	DS Publisher	RAC	2800日元
29日	灼眼的夏娜DS	灼眼のシャナDS	Media Works	AVG	4500日元
29日	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第三卷 ～三顾茅庐～	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第三巻 ～三顧の礼～	ASNetworks	ETC	3800日元
29日	数码宝贝物语 阳光篇	デジモンストストーリー サンバースト	NBGI	RPG	4800日元
29日	数码宝贝物语 月光篇	デジモンストストーリー ムーンライト	NBGI	RPG	4800日元
2007年4月					
5日	真・三国无双 DS 斗士之路	真・三国无双 DS－ファイターズバトル－	Koei	ACT	4800日元
5日	我的快乐礼仪手册	私のハッピーマナーブック	Taito	ETC	3800日元
5日	名侦探柯南 侦探力训练机	名侦探コナン 侦探力トレーナー	NBGI	ETC	4800日元
12日	逆转裁判 4	逆转裁判 4	Capcom	AVG	4800日元
19日	七田式右脑锻炼DS 大人的速读训练	右脳锻錬ウノタンDS 七田式 大人の速読トレーニング	Interchannel-Holon	ETC	3800日元
26日	真・幸运之星～启程～	真・らき☆つた～旅立ち～	角川书店	AVG	3800日元
26日	最终幻想 Ⅻ 亡灵之翼	ファイナルファンタジー Ⅻ レヴァナント・ウィング	Square Enix	RPG	4800日元

前线任务 1st　03.22

推荐度 A　NDS S.RPG　■Square Enix　■4800日元　■无对应周边　12岁以上玩家对应　CERO B



本作是PS版《前线任务》的复刻版。不过SE还算厚道，在游戏的剧情、人物、任务、武器、机体、道具等方面都有大量追加的新内容，所以除了那些熟悉的面孔，玩家还将在游戏中见到《前线任务5》以及很多国内玩家无缘得见的《前线任务online》中的人物和机体。而且游戏还针对NDS的特点进行了操作调整，除了可以用触控笔更直感地操作外，还加入了"高速模式"等可以让玩家体验全新感觉的游戏方式。3月22日，前线战火即将重燃，你，准备好了吗？



王国之心 Ⅱ 最终混合版＋　03.29

推荐度 A　PS2 A.RPG　■Square Enix　■7980日元　■无对应周边　全年龄玩家对应　CERO A



这次的作品显然非常有诚意，新的《记忆之链 重制版》在3D化之后可以说让我们看到了一款新的游戏，2DVD的超大容量也让人觉得购买它是很值得的。新的姿态、新的战斗、新的BOSS战，大量新要素的追加更加充实了游戏的内容。《最终混合版》部分最刺激的自然是新加入的与XⅢ机关所有BOSS的战斗了，玩家可以反复挑战他们，而这些BOSS与之前遇到的其实力完全不同，而且他们都有各自的战斗方式。另外，《最终混合版》为英语语音日文字幕，《记忆之链 重制版》为日文语音。



DJ MAX 携带版 2　03.30

推荐度 A　PSP MUG　■Pentavision　■49.99美元　■无对应周边　全年龄玩家对应　CERO A



如果你不幸是个音乐游戏发烧友，那我只能祝愿你千万别遇见《DJMAX2》，因为你的理智抵不过她的诱惑，只会拿起PSP为其耗费无穷无尽的时间。你相信吗，仅是本作增加的"5键模式"便足以令玩法衍生出极大新意，"连击槽"的引入则构建了"审时度势地使COMBO翻倍"这一全新的技术流概念，而《Memoirs》等众多新曲更是让人无法拒绝的天籁。对此，你只能膜拜，当限定版经过身畔时甚至不敢触碰——因为那个小盒子至少会被炒到1000RMB，而且还是限量发售。



编辑部落 editor's blog

把编辑们的所见所闻 所思所想与大家分享

本期博客



写在前面 FOREWORD

2月22日发售的《怪物猎人 携带版 2nd》几乎占据了火云春节后的全部游戏时间，只要有功夫，哪怕是坐在餐厅等待上菜的时间也会拉着同事联机做上几个任务，不刷出理想的素材决不罢休，难怪D·S会感叹恐龙灭绝的原因(其实他也是屠龙军团中的一名得力打手)。在你所剩的HP抵不住任何攻击而远方的飞龙却正对着你的方向准备喷火时远方的队友及时扔出的闪光玉会让你领悟到本作真正的魅力，没错，联机所带来的快感是你在单机任务中永远也体验不到的。

怎样的游戏方式才是未来T V Game的大势所趋？从微软苦心运营多年已日渐成熟的Xbox LIVE到任天堂在其次世代主机Wii上标榜个性的Mii频道，再到Sony最近高调公布的Playstation Home，我们可以看到这三大游戏主机厂商给出的答案——交流、分享、合作。

最近发表 LATEST TOPICS

游戏，我该拿怎样的方式来感受你
十六夜发表于2007.2A(总第169期)

给希望进入3D动画行业的读者的一些建议
ACE飞行员发表于2007.2B(总第170期)

恐怖情结 你喜欢未知吗？
玛娜发表于2007.3AB(总第171-172期)

游戏三宗“最”是什么吸引了你
晴天发表于2007.4A(总第173期)



快乐是你的也是我的

火云发表于
2007.4B(总第174期)

你不是一个人

足球是什么，是球员之间无法打破的联系？是10颗行星与太阳的交相辉映？还是以自己的节奏特立独行地奔跑？将灵魂附于战靴掌控着比赛？或是创造历史的一瞬间？足球是力量？是三十米开外发射的火箭？或是艺术？是以球为画笔在场上的写意挥毫？足球是致命一击？是手术刀一般肢解对手的防线？是百炼成钢？或是激情地演绎？是四万名观众屏息的声音？在你看来足球是什么？在我看来无论足球、篮球还是其他大多数“game”来说，它们最有魅力也是最重要的就是“teamwork”。即使是马拉多纳与乔丹也需要队友的协助才能成为冠军，一个人的比赛是不存在的，比赛需要参与才能从中获得最大的乐趣与满足，无论是球员还是观众。

游戏也是如此，火云喜欢叫上几个好友坐在一起游戏的感觉。记得高中时一群人买来手柄分插器后第一次四人玩“《WE》”时因为配合问题被电脑虐得惨不忍睹，但却比单打狂灌电脑6、7球来得有意思的多。在进入次世代后所谓纯粹的传统单机游戏已经越来越少，网络把世界各地坐在电视机前的玩家们紧密地联系在了一起，你甚至可以坐在家中的沙发上同在国外留学的好友对战《WEX》。《战争机器》的合作模式与网络对战可要比一个人独自对抗那些丑陋的家伙们刺激的多。

▲SONY的Home计划与Mii频道和Xbox Live都是为了给玩家提供一个交流的平台。

独乐乐不如众乐乐

近日同屋的室友不知从哪里淘换来一台18寸的康佳小画仙，结果同预想的火爆局面完全不同，小画仙的命运在两天之后已经完全沦为“实况”专用机。每天晚上屋内依然被“猎人帮”以及“找碴帮”所占据，小画仙前人丁冷落、无人问津。(“找碴帮”是编辑部新兴的组织)《右脑达人 爽解！找碴博物馆 2》发售后经常可以看到以纱迦为首的一班人马凑在一起对着NDS上下两个屏幕发呆，据说本次的全解模式异常变态，引用纱迦的话来说就是“找到第九个错误才是真正的开始”。掌机便于联机，随玩随放的特性正在现如今这个“短、平、快”的社会尽显优势，去年一个《麻雀格斗俱乐部 全国对战版》就让编辑部的几个麻坛高手废寝忘食，“三缺一”成了麻友们见面的问候语。难怪无论在欧美还是在日本，游戏销量排行榜上掌机游戏都占据了大半的江山。



▲屠龙军团整装待发，你能猜出这四位猎人都是谁吗？

即使是像《战神Ⅱ》这样纯粹的单机动作游戏，在众人围观的情况下以一个漂亮的终结技拧下美杜莎的脑袋赢得众人喝彩，恐怕要比独自坐在家中控制着奎托斯挑战雅典娜来劲的多吧。《战神Ⅱ》这个现时代主机最后的核弹代表着一个时代的终结，在次世代主机上我们也许很难再看到菜单中没有“在线模式”的游戏，一个人的游戏将会越来越来少，你可以通过网络同世界上任何一个正在和你玩着同一款游戏的人交流。没错，游戏需要交流，一同讨论游戏的哪个哪个剧情怎么怎么样，这个素材需要怎样才能获得，在沟通的过程中只要是参与者都能从中获得乐趣，哪怕你只是其中的一名观众——一个人欣赏音乐快乐不如和众人一起欣赏音乐快乐。手中PSP里响起《怪物猎人 携带版2nd》完成任务的音乐的时候，我已经在憧憬预定在PS3上发售的《怪物猎人3》将带给我们怎样的震撼了。

与朋友分享你的游戏

篮球是火云除了足球之外最喜爱的体育运动，最喜欢的球星是现已转会掘金的艾弗森，当然，姚明和他的球队的状况也是自然要常常关注的。35秒13分，麦迪在创造了逆转奇迹后并没有把功劳全部划在自己的帐下，他懂得与自己的队友分享胜利，当时就是这样。麦迪的大个子队友显然也懂得这个道理，在缺席了近三个月之久又重新返回赛场的姚明也知道自己不是球队的救世主，没有他的日子里球队的胜率依然保持在60%以上，姚明空缺的位置在他的队友努力下被很好的填补了起来，复出的姚明要更加地努力回报他的队友，打入总决赛似乎是个不错的回礼。

学会分享才能从中获得最大的快乐，如果你自己在家打游戏时觉得太过无聊不妨拿起你的电话，叫上几个哥们来一同分享你的游戏，分享你们的快乐。

最新回复 LATEST COMMENTS

RE：快乐是你的也是我的

【2007-3-18 10：10：10|By：D·S】

小画仙？实况帮？给我留个位，今晚我就拿手柄过去！

RE：快乐是你的也是我的

【2007-3-18 11：11：11|By：纱迦】

《战神Ⅱ》通关当晚，连《掌机王SP》的编辑也跑来凑热闹，真是N久不见的热闹场面了。通关后一看时间——我靠，23：44！

RE：快乐是你的也是我的

【2007-3-18 11：11：11|By：levelup.cn 真无双の乱舞】

网络仅是玩家交流的一种延伸，只有大家坐在一起互相呐喊、互相喝彩，才能让游戏带给我们的快乐升华。


KOEI
谁是真正的最强者？
無双
OROCHI
除了最快最好的攻略，
还有重磅特企+全新栏目！
2007年5月A
敬请期待！


涛军玩具——
上海游人电玩
特 价 风 暴
诚信为本
凡在本店购买主机者一个月包换，一年免费保修，来！就送原声CD、拳王纪念卡！
XBOX360 电询
PS3 电询
Wii 2080元
NDSL 1120元
PStwo 1090元
特价
GBA-SP增亮版 620元
GBA 350元
本店设有专业维修
本店回收各种游戏主机，原装周边及贴换业务，回收笔记本电脑、手机各种电子数码产品及各种原装变形金刚。另可订购老版变形金刚。
发烧区
游戏人生 有玩没完
MD光盘机、二代原装主机全套送两张正版游戏（终极收藏） 2980元
N64主机全套 790元
N64粉红（限定版） 990元
MD原装主机全套 890元
SFC全套机（中古） 450元
SFC单机 180元
GG主机送卡四张 250元
N64卡
玛丽欧3 口袋金、银版
口袋怪兽1.2 玛丽欧高尔夫
炸弹人 玛丽欧网球
J计划2 棒球64
路易大冒险 任天堂大乱斗
玛丽欧64 麻雀放浪记
MD、DC土星GB游戏大甩卖
SFC卡
玛丽欧全集 美女与野兽
坏玛丽 前线任务
重装机神 FFVI
龙之封印 圣剑传说2
大富翁 七龙珠（突击篇）
鲁之卡比豪华版 七龙珠（觉醒篇）
大金刚1.2.3 玛丽欧RPG
美少女战士 幽游白书2
街霸2 玛丽欧赛车
玛丽欧4 阿拉丁
版面有限，欢迎电询邮购！
地址：上海市黄浦区中华路1051号（近尚文路）上海庙街二楼234室
邮编：200011
公交：43、66、218、920、929、955、984、985等
联系人：阿邓
电话：021-63185951
手机：13671837872
营业时间：10:00-21:00


道具馆电器 上海静安店
打开07年特价序幕
PSP金色新上市
特价 1.5版
普通版 1338元 豪华版 1500元
买就送贴膜 USB数据线
Wii日版 特价1999元
完美IC WiiKEY 当场改机
百种游戏 供您挑选
PS3 20G 3250元
60G 3990元
正版游戏全品种
所有原装配件齐全
XBOX360 特价2480元
完美直读+可上网刷机
NDSL全版本
日版 1300元 港版 1200元
美版 1050元 IQUE 1000元
PStwo 颜色齐全
只需988元
VODAFONE日系手机又到新品
TX80 2880元
TX62 2650元
703SHF 2200元
另有大量日系手机欢迎前来选购
804SS 2100元
903SH 4300元
904T 2450元
904SH 2450元
GX29 1200元
GX20 700元
本道具馆电器店是一家以经营日本数码产品为主的实体店，所有商品全部现货，拥有固定的日本进货渠道，每天保证同时在线商品过千件，在多个大型交易平台上有人气帐号，自1997年在上海开店至今已有10年历史，一贯秉承新货最快到，商品不断货的经营宗旨，并聘请专业维修技师当面维修，拆机，改机，透明的维修价格，遵守以品质求生存，以信誉求发展的原则。
电话：021-52130918 手机：13611624231 联系人：汪先生
QQ：394503264 MSN：ANDYXWS@HOTMAIL.COM

嘉乐电玩

本店所有主机均特价销售，欢迎新老顾客来电垂询！
在本店购买所有主机一律享受1年保修服务！



PlayStation Portable　PlayStation 3

上海市彭铺新村汾西路722号（地铁1号线可以到达）　电话：13916187018 021-56917753
网址：http://28601289.blog.163.com/　QQ：147614520
银行汇款：工行9558801001154630971 农行：[illegible]

上海王子电玩

（原上海王子游戏）www.wzdw.net.cn

四川路店　淮海路店

邮购地址：上海市市南黄浦区广西南路81号　邮编：200021　收款人：王君春
邮购咨询电话：021-53837005　021-29624469　QQ：414602755
E-mail：ps.wzdw@yahoo.com.cn　淘宝网商店：http://shop33984519.taobao.com/

主机	价格/邮费	主机	价格/邮费
夏普 903SH手机(3G)黑、红、白 三款颜色	4100/20	苹果 ipod shuffle 1.0GB（银、粉、绿、蓝、橙）	650/10
夏普 904SH手机(3G)黑、兰、紫 三款颜色	1600/20	苹果 ipod nano2代 2.0GB（银色）	1050/10
SONY T10 数码相机（日本版、日本生产）	1900/20	苹果 ipod nano2代 4.0GB（蓝、银、粉、绿）	1450/10
SONY T50 数码相机（日本版、日本生产）	2100/20	苹果 ipod nano2代 8.0GB（黑色）	1800/10
Wii 主机 任天堂 日本版（全配置、原包装）	2280/30	苹果 ipod video2代 30.0GB（黑色、白色）	1880/10
Wii 主机 日本版（全区直读 WiiKey+电源+五款游戏）	2580/30	苹果 ipod video2代 80.0GB（黑色、白色）	2700/10
Wii 主机 原装无线右手柄	250/10	SONY PSP 摄像头 日本版（带盘、可引导游戏）	350/10
Wii 主机 原装无线左手柄	200/10	SONY PSP 手掌机 日本版（银、粉、蓝、金）	1450/20
PS3 主机 日本版 60GB（主机+原装无线手柄+AV线）	4500/50	SONY PSP 手掌机（日版）普通型（黑、白）	1450/20
PS3 主机 日本版 20GB（主机+原装无线手柄+AV线）	3500/50	SONY PSP 手掌机（日版）套装型（黑、白）	1650/20
PS3 主机 原装无线手柄	300/10	任天堂 DS Lite 小神游 白、青、珠光红	1130/20
PS2 主机（77006型+原装手柄+五款游戏任选）	1150/20	任天堂 DS Lite 日版 白、冰兰、兰、黑色	1180/20
PS2 主机（75006型+原装手柄+五款游戏任选）	1150/20	任天堂 DS Lite 美版 白色	1180/20
PSone 主机全套（手柄2只+记录卡+5张游戏碟任选）	380/20	三免DS 烧录卡R4（免刷机、免引导、免转换）	190/20
PS1 主机全套（手柄1只+记录卡+5张游戏碟任选）	300/20	三免DS烧录卡 SuperCard DS One	320/20
Xbox 360主机 港版（原装手柄+耳机+直读+电源）	2780/30	任天堂 DS 手掌机（日版、港版、美版）	980/20
DC 主机（主机+电源+组手柄+5张游戏）	280/20	任天堂 GBA 日本版 手掌机	350/10
超任主机（原装手柄+AV线+电源）	120/20	任天堂小神游SP 机增亮型（全套）	680/10

本店特聘专业人士维修各种游戏主机，立等可取。
为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。
版面有限，更多软件、卡带，请上网查阅。
本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临！
GBA游戏大全应有尽有，请来电咨询。

机器人大战J	洛克人EXE6	极品飞车9	我的太阳2（中文）
太空战士4（中文）	火影忍者3	车神3	高达友君战场（中文）
我们的太阳3	洛克人ZERO4	海贼王龙之梦（中文）	龙珠GT变身
机器人大战 OG2	坏玛里4（中文）	黄金太阳2	V拉力3赛车
三国志（孔明传）（中文）	真三国无双（中文）	FIFA2006	古墓丽影（中文）
三国志（英杰传）（中文）	火枪英雄（伟大战斗）	拳皇EX.2	勇者斗恶龙2（中文）
玛里欧大聚会	实况足球6（二代）	麻将风云（中文）	三国志（中文）
逆转裁判3（中文）	恶魔城3（晓月中文）	黄金太阳1（中文）	口袋妖怪火红（中文）
龙珠大冒险	海底总动员2	指环王3（王者归来）	口袋妖怪叶绿（中文）
大战争1+2	口袋红、兰宝石（中文）	玛莉网球	极品飞车（地下狂飙）
忘却之旋律	SD高达（中文）	魔幻迷宫2	火焰纹章、烈火之剑（中文）
王国之心（记忆之链）	极品飞车（地下狂飙）2	波斯王子	火焰纹章、封印之剑（中文）
口袋妖怪绿宝石（中文）	悟空闹剧	火影忍者大结集2（中文）	星之卡比2
新约圣剑传说（中文）	牧场物语（2）女孩篇	幻想传说（中文）	幻装迷宫3
萨尔达（中文）	合金弹头	牧场物语（中文）	火焰纹章（圣摩光石）（中文）
七龙珠Z（布欧的愤怒）	光明之魂2（中文）	银河战士2（中文）	瓦里奥制造（大回转）
炼金术士（迷走之轮舞曲）	约速之地	CT特种部队3	萨尔达小人帽（中文）
炼金术士2（回忆奏鸣曲）	海贼王	洛克人Z3	GTA（横行霸道）

上海市虹口区海伦西路87号四川路店（四川北路向东20米）
电话：021-65872517
营业时间：10：30-20：30（年中无休）
公交：18、21、100、147路轻轨明珠线

上海市黄浦区广西南路81号淮海路店（淮海东路向北10米）
电话：021-53837005　021-29624469
营业时间：12：00-19：30（年中无休）
公交：01、11、17、18、23、26、71路、隧道三线、六线

上海春康商贸

上海P·K数码电玩专营店

当月特价！

本月PSP特价！

本店新到大量PSP完美屏
也无坏点，无亮点，
N台机器任你尽情挑选！！！
终身售买服务！！！
给你创造一个最好的购机条件。

凡在本店购入主机PSP一套者自动升为会员，可终身享受任何新老游戏、电影、MP3等的免费提供！



信誉是我们的生命力！原装配置，假一罚十！

这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备，品种繁多！

本公司一直秉承信誉第一，顾客至上的理念，长期保持所售主机和原配件绝不以次充好，以旧充新，假一罚十的经营准则。我们拥有品种齐全的货物，一手的主机价格，完善的售后服务，并聘请了专业的维修技师，打造了当面拆机，当面维修，敞开式维修价格的经营特色，杜绝了游戏行业中蒙骗、坑害消费者的欺诈行为。经过我们不懈的努力和坚持，逐渐在顾客群中得到了良好的口碑，打造了P.K数码这一消费者信得过品牌，并且在易趣网上长期保持着极高的好评率与信誉度。



想买真正的全新机请到本店来
来梦迪本费！！！
谢谢光顾！

欢迎邮购

P.K数码宝山店
地址：上海市闸北区宝山路177号（近虬江路、天目东路）
电话：021-66288809　联系人：赵伟刚　邮编：200071
QQ 264046009　营业时间：早11：30—22：30
公交：轻轨一号线直达宝山路线，66、65、51、18、101、69、78
工商银行卡号：9558 8010 0116 4622 455　持卡人：赵伟刚
农业银行卡号：95599 8003 05177 20113　持卡人：赵伟刚

P.K数码彭浦店
地址：上海市闸北区彭浦新村临汾路623号（即640号对面）　邮编：200435
电话：021 66831506　联系人：张杰　QQ：171330078
公交：04、46、95、114、203、722、762、845、849、850、865、912、916、地铁1号线　营业时间：早11：30—22：30
招商银行卡号：9555 5002 1564 1225　持卡人：张杰
工商银行卡号：9558 8010 0115 6063 494　持卡人：张杰



上海梦恒电玩俱乐部

有11年优良信誉的老店向玩家承诺
不参与恶性价格战 也绝不更换任何原装配件
在梦恒 你可以享受到专业的服务



梦恒 Dream Square

本店高价回收GBA,SP,PS One，正版软件。二手主机贴换业务。
本店有专人从日本采购大量中古主机和正版游戏。本店所有商品均支持支付宝和贝宝，欢迎网购。

武进路店地址：武进路576号，近河南北路。（原河南北路382）
电话：021-63645839 手机：13701657256 / 13818099570
飞虹路店地址：飞虹路258弄14号，近周家嘴路大连路。
手机：13003132598


上海耀德科技有限公司
玩不累
www.oneplay.com.cn
在别人忙着开新店的时候，
玩不累开了一家会员俱乐部。
这是全国第一家玩不累会员俱乐部，它叫做ONE PLAY GROUND（玩不累乐园）。为什么？因为玩不累认为，做好对一万三千多名会员的服务，远比加开新店要重要的多！
玩不累会员俱乐部ONE PLAY GROUND就在北京国贸对面，建外SOHO九号楼9301。这里有液晶电视加上5.1环绕音响的超级游戏体验区，丰富的商品和配件，舒服的沙发还有香醇的咖啡……诚挚欢迎玩不累的会员到这儿休憩小坐，更欢迎新朋友来认识玩不累——我们永远把你的感受放在第一位。
ONE PLAY GROUND
上海美罗城店
漕溪北路11号美罗大厦A205
屈臣氏对面 13370278002
上海西郊百联店
仙霞西路88号南区3126
永乐家电正对面 021-52161107
天津赛博店
南开区鞍山西道381号
022-58692280
北京玩不累搜秀店
崇文门搜秀城6层
010-51671070
玩不累淘宝网络商城二店
shop33833023.taobao.com
北京玩不累海龙旗舰店
中关村海龙大厦6层6053号
010-82660298
北京玩不累鼎好店
中关村鼎好地下一层1880
010-82699840
北京玩不累华威店
西单华威大厦4层北区D8
010-66018816
北京建外SOHO店
建外SOHO九号楼9301
010-58695627
玩不累淘宝网络商城一店
shop33706400.taobao.com
ONE PLAY 玩不累
游戏影音专门店
玩不累全国会员服务专线：（021）54108800分机2230


上海旗舰店携手成都店再度出击!!
完善的售后服务 坚持如一的品质
宏龙GAME
2007 COME BACK
总店
宏龙GAME 人民广场旗舰店
地址：上海浙江南路149号靠近金陵路
交通：123\126\17\18\220\42\537\911\926\隧道八线
咨询电话：021-63872721 53836803
淘宝网址：shop33817363.taobao.com
宏龙GAME 斜土店
地址：上海市卢湾区斜土路530号
交通：253\781\96\17\43
咨询电话：021-63059095
邮编：200023
淘宝网址：shop33387080.taobao.com
宏龙GAME 博山东路店
地址：上海浦东博山东里路87号-7门面
交通：638\130\618\819\隧道六线\广野线
咨询电话：021-58214605
宏龙GAME 成都店
地址：成都市一环路南三段28号附21号
交通：12、19、23、27、34、45、59、61、72、78、93、123、109路
手机：13882268856
WIIKEY芯片
350元
CY芯片



游戏剧情小说专门志

国内首创

附赠《鬼泣》书签

3月30日全国上市

20万字超大文字量令您尽享阅读快感

■王国之心 记忆之链 忘却一切的城堡、化为碎片的记忆/连接两代之间那段空白的历史/IGN2004年评选掌机最佳剧情

■如龙2 2006年度最佳游戏剧情奖得主/少有的电影化游戏＋适合成人的黑帮故事

■战争机器 2006年X360最佳游戏／人类与兽族惨烈悲壮的战争震撼开篇

日本官方游戏小说

■火焰之纹章 暗黑龙与光之剑 《火纹》系列的起点之作／再现暗黑战争那波澜壮阔的诗篇

■幻想传说 沉寂的历史 不同的立场，不同的正义/这里讲述的，是你所不知道的达奥斯的故事/是一段被人为掩埋的历史

■零 ZERO 被诅咒的大屋，神秘而残忍的仪式/和风恐怖的最高峰/从另一个角度，带你进入这个令人脊骨发寒的世界中